
МОЙ
КОМПЬЮТЕР
ИГРОВОЙ
ВЫПУСК
ЯНВАРЬ 2000
№ 1-2 (68-69) 17.01 — 24.01.2000.
Щотижнева газета «Мій комп'ютер»
ВНИМАНИЕ: НОВЫЙ КОНКУРС НА СТР. 3, 32
1998 1999 2000
CRUSADERS of MIGHT AND MAGIC
PAX IMPERIA EMINENT DOMAIN
TOMB RAIDER THE LAST REVELATION
QUAKE

СПЛЕТНИ

Джон Ромеро вновь обнадежил поклонников 3D-action **Daikatana**, заявив, что игра непременно выйдет к концу февраля. Так что раньше марта ее ждать не стоит. А там, глядишь, и на Е3 привезут ☺...

Thief 2, весьма реалистичный 3D-«имитатор вора», скорее всего, увидит свет в марте. По крайней мере, разработчики утверждают, что «золотой» мастер-диск будет готов в конце февраля.

На официальном сайте **Team Fortress 2** появилась весьма неприятная для фанатов игры новость — дата релиза переносится с первого квартала 2000 года неизвестно на какой срок, поскольку заменена на «late 2000» ☺.

Создатели **The Wheel of Time** честно признались, что официального add-on'a не будет, но в скором времени они непременно выпустят что-то вроде патча, в который будут включены новые карты, «фичи» и «боты» для Арены — deathmatch'евого режима игры, в котором воюющим сторонам предстоит бороться друг против друга с помощью наступательных и оборонительных заклинаний. Конкретные подробности *GT Interactive* пообещала чуть позже.

Компания *Tactical Soft* (**http://www.tacticalsoft.com**) заявила, что будет делать add-on к своей RTS *A.R.S.E.N.A.L.*, получивший название **A.R.S.E.N.A.L Extended Power**. Нам обещают 38 новых юнитов,

A·R·S·E·N·A·L
Extended Power

карты гораздо большего размера, секретное оружие и еще много разных возможностей.

ДЕМО-ВЕРСИИ ДЛЯ ВСЕХ!

Test Drive 6. Одна из лучших игр соответствующей аркадно-автосимуляторной серии от *Infogrames*. Огромное количество лицензированных автомобилей, «реальные» трассы, проходящие по известнейшим местам всего мира, отличная графика, «сочный» звук и динамичный геймплей (27 Мб, **ftp://ftp.avault.com/demos/td6_demo.exe**).

StarShatter. Космический симулятор, позволяющий управлять как маленькими истребителями, так и большими крейсерами в многострадальном игровом космосе. За подробностями — на **http://atfw.intelligamer.com/**, а за игрой сюда — **ftp://ftp.intelligamer.com/atfwfiles/stardemo.zip** (6.5 Мб).

ЖДЕМ!

Уже в следующем месяце в Германии выходит новая стратегия в реальном времени **Thandor**, создаваемая немецкой командой *Planet 4*. Англоязычная версия игры пойдет «в мир» где-то в ближайшие 12



месяцев. Подробностей о самой RTS не так много, хотя разработчики много говорят о реалистичных 3D-ландшафте и физике поведения объектов, супердетализированных юнитах и их регулярных обновлениях через Интернет. Сюжет тоже весьма стандартен: борьба фракций за власть — видимо, *Starcraft* так и останется здесь лучшим ☺.

Практически одновременно, в течение марта 2000 года, *Electronics Art* планирует издать две игры, входящие в серию *Need for speed*: **Motor City** (о нем мы уже писали), в котором основной упор будет сделан на Интернет-возможностяи и более интерактивную игру, и **Need for Speed: Porsche Evolution**, неофициально нумеруемый как NFS-5, посвященный истории автомобиля Porsche.

Codemasters в марте этого года планирует выпустить очередной гоночный имитатор **Insane**, но в его разновидности «бездорожных» соревнований. То есть каждый игрок, ведущий какой-нибудь военный джип или багги, стартуя, волен добираться до финиша своим путем (и без помощи штурмана). Кроме гонок на время мы обязательно увидим кучу игрищ, вплоть до гоночного Capture The Flag — и, как всегда, «в реалистичной графической реализации»: грязь на экранах мониторов и дрожь клавиатуры на ухабах ☺. А уже в мае 2000 все поклонники Майка Тайсона получат игру **Mike Tyson Boxing**, в которой особое внимание будет отведено достоверной реализации этого вида спорта. Естественно, с привязкой к «почерку» известного спортсмена, хотя я сомневаюсь, что будут иметь место захваты зубами ☺. Что нас ждет, пока сказать сложно: вроде бы будет несколько режимов игры, карьера и тренировка — обязательно.

Одновременно две версии одной и той же игры (для PS и PC) создает *Cryo Interactive*. Новая action-adventures будет строиться на базе серии комиксов **Hellboy**, и, судя по всему, сохранит то же название. Сюжет весьма прост — в очередной раз спасаем мир от нечисти, об остальных подробностях умалчивают. Обещают, правда, мощный 3D-движок и большое количеством спецэффектов, пересыпанных «черным» юмором. Более подробно — на сайте игры, запуск которого запланирован в феврале месяце. Дата самого релиза игры пока не определена — ориентировочно, в 2000 году.

Dark Corners of the Earth, новый проект в жанре action-horror, должен выйти осенью 2001 года из рук компании *Headfirst Productions*. Собственно, они уже получили права на издание игр под соответствующим брэндом *Call of Cthulhu*, в основу которого легли творения HP Lovecraft'a.

ПОШЛА, РОДИМАЯ!

Подтвердились слухи об уходе «на золото» action-strategy **Battle Zone 2** от *Pandemic Studios*: уже готова золотая мастер-копия, и вовсю идет тиражирование.

Отпечатано продолжение стратегии *Dragoon* от *Shrapnel Games* (**http://www.shrapnel.com**) — игра **Horse and Musket**, посвященная известным сражениям XVIII века.

Всеукраинская газета «МОЙ КОМПЬЮТЕР» №1-2, 17.01.2000.
Тираж: 10 000.
Рег. свидетельство: серия КВ № 3503 от 01.10.98.
Подписной индекс в каталоге «Укрпочта»: 35327.
Учредитель и издатель: ООО «К-Инфо».
г. Киев-80, а/я 25, тел. (044) 488-96-02, 458-17-13,
info@mycomp.com.ua
Редакция может не разделять мнений авторов публикаций. Ответственность за содержание рекламных материалов несет рекламодатель. Перепечатка материалов только с разрешения редакции.

Телефон редакции: 488-96-02

Шеф редактор: Михаил Литвинюк;
Главный редактор: Юрий Дряхлов;
Зам. главного редактора: Ефим Беркович;
Ответственный секретарь: Татьяна Кохановская;
Художественный редактор: Андрей Шмаркатюк;
Литературные редакторы: Оксана Пашко, Полина Паберезкина;
Верстка: Марина Чуклайкина;
Художник: Дмитрий Бойченко;
Обложка: Федор Сергеев;
Реклама: Игорь Гущин, Игорь Хлопячий, Дмитрий Можаев; Наталья Богданова
тел./факс: (044) 462-7087; 462-7088.

ВИКТОРИНА

Наступил новый год, а значит, и время новых конкурсов. По многочисленным просьбам наших читателей редакция решила не ограничиваться единичными акциями, а сделать конкурс достаточно растянутым по времени. Итак, с этого момента и до конца мая в каждом номере «Моего Игрового компьтера» будут печататься вопросы. На каждый из них даны несколько вариантов ответа. Причем правильный — только ОДИН! За каждый правильный ответ, присланный в редакцию, начисляется определенное количество баллов. Победит, естественно, тот, кто наберет наибольшее число баллов, хотя он станет не единственным призером конкурса. Награждение будет производиться и по результатам каждого тура. Среди призов — разнообразнейшее игровое «железо», лицензионные диски, игровая литература, бесплатное время для игры или работы в лучших компьютерных клубах Киева и, конечно же, бесплатная подписка на Вашу любимую газету «Мой Компьютер».

Итак, смотрите на с.32! Внимательно ответьте на вопросы и не забудьте заполнить минианкету!

Ответы высылайте не позднее 31 января 2000 года по адресу: 04080, Киев-080, а/я 25, газета «Мой компьютер», «Викторина».

Лучшая игровая статья

Октябрь 1999, №40-41(53-54)

1.Ефим БЕРКОВИЧ
«Казаки» 8,84
2.Сергей КИСЕЛЕВ
Warcraft III 8,02
3.Николай КРЕНТОВСКИЙ
Unreal Tournament 7,97

Ноябрь 1999, №46-47(59-60)

1.Василий ПОПОВ
Age of Empires II 8,76
Николай КРЕНТОВСКИЙ
Half-Life 8,46
3.Богдана КОЗАЧЕНКО
Петька и Василий Иванович 2 8,26

№ 1-2

1. Павел МАМИН, GameWorld'99, с. 4-5. ☐
2. Николай КРЕНТОВСКИЙ, Quake 3: Arena, с. 6-7. ☐
3. Николай КРЕНТОВСКИЙ, Ultima, с. 8-9. ☐
4. Василий ПОПОВ, Abomination, с. 10-11. ☐
5. Ким ШАМБУЕЙ, Gabriel Knight, с. 12-13. ☐
6. Владислав АВИЦЕННА, NBA 2000. ☐
7. Слава МАЙДАНЕК, Crusaders, с. 16-17. ☐
8. Богдана КОЗАЧЕНКО, Tomb Raider, с. 18-19. ☐
9. Наталья ГРАДОВАЯ, Праздничный бумеранг, с. 20-21. ☐
10. Богдана КОЗАЧЕНКО, Revenant, с. 22-23. ☐
11. Зиновий ДЕМЬЯНЧУК, Xena, с. 24-25. ☐
12. Владислав АВИЦЕННА, Pax Imperia, с. 26-2. ☐
13. Юрий ДРЯХЛОВ, Железный разговор, с. 28-29. ☐
14. Юрий ДРЯХЛОВ, Один день Ивана Ивановича, с. 30-31. ☐

КОНКУРС !!!

Условия конкурса на обороте

Для участия в конкурсе впишите свои данные:

Ф.И.О.________________

Почтовый адрес(телефон).________________

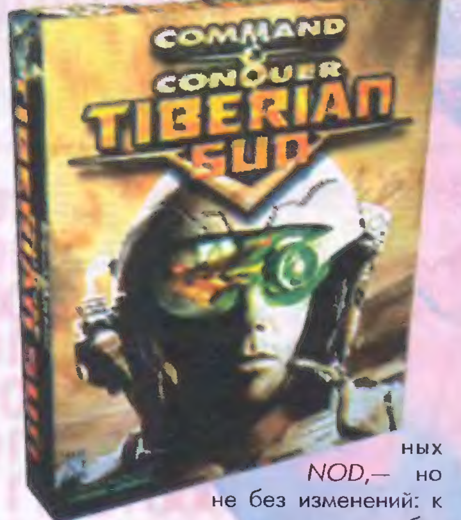
GameWorld"99

1999 год, кажется, был одним из самых продуктивных в смысле разнообразия и совершенствования виртуального мира. На рынке появилось великое множество интереснейших игрушек разных жанров, превосходящих по своим параметрам прежние. И не мудрено! Последние достижения в развитии компьютерных технологий отразились и при создании развлекательных программ. Примером могут служить жанры Adventure и 3D-action, характеризующиеся высоким качеством графики и сложными программными задачами. Правда, игры пока не всем доступны, ибо довольно дорогостоящи в плане системных требований, но для настоящих геймеров это не помеха. Так что же новенького преподнес ушедший год?

Игровед-аналитик Павел МАМИН

RTS (real time strategy)

Как ни обидно, но 1999 год может стать завершающим этапом для данного направления — тема себя исчерпывает. На протяжении года многие фирмы производили различные стратегии, бывшие, по сути, точными клонами предшественников, и лишь некоторые заслужили особого внимания. Неизменный хит года в жанре *RTS* — продолжение знаменитой эпопеи *Command & Conquer* под названием ***Tiberian Sun***. Игрушка построена на все той же сюжетной линии: извечная борьба *GDI* с силами злобных *NOD*,— но не без изменений: к враждующим сторонам прибавилась раса мутантов, якобы возникших вследствие загрязнения окружающей среды. Интересней стало не только за счет сюжета. Во-первых, разработчики слегка переделали игровой движок, что улучшило качество картинки. Во-вторых, теперь разрешение 800-600 является дефолтовым при запуске игры, да и разнообразных юнитов и строений стало побольше. И самое главное — улучшился *AI* противника. Вам предстоит не только вспомнить тактические уловки из прошлых частей, но и изучить новые способы уничтожения противника.



Следующая *RTS* — продолжение известной игры *Age of Empires* под величественным названием ***Ages of Kings***. В отличие от предыдущей стратегии, эта коренным образом изменилась. Вам предоставляется возможность править одним из тринадцати народов, а конкретнее: китайцами, японцами, монголами, готами, британцами,— в общем, всеми существовавшими на период средневековья в пределах Европы и Азии. Каждый город имеет оригинальную архитектуру, отражающую национальный колорит. Огромные замки, высокие стены со сторожевыми башнями, за которыми скрываются промышленные постройки. Простые жилища тоже выглядят, как настоящие. И все благодаря тому, что изображение человеческих фигур и построек дано в реальных пропорциях. Иногда сие великолепие не помещается на экране, но это уже проблема мониторов. События развиваются постепенно и последовательно, как историческое развитие человечества со всеми его особенностями и тонкостями, порождая у игрока эффект присутствия.

Может возникнуть вопрос: почему я говорил, что жанр *RTS* себя исчерпал? В перечисленных и других недавно вышедших играх появились признаки другого жанра — *RPG*. Например, в ***C&C*** юниты пехоты способны набирать опыт и повышать свой ранг в зависимости от количества убитых противников. Или *Ages of Kings*: во многих кампаниях есть лидер — герой, с которым вы пройдете множество миссий, и не дай вам Бог его потерять, иначе не избежать фиаско.

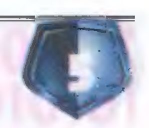
Adventure

Многие компании-производители в ушедшем году сделали ставку именно на этот жанр. И, как ни странно, игры получились интересными и разнообразными. Приведу пару ярких примеров. Первый и самый ошеломительный — ***Omikron The Nomad Soul***. По-моему, эта игра перевернула представление не только о жанре, но и вообще об игростроении. Во-первых, шикарная графика и спецэффекты, во-вторых, создается полное ощущение присутствия. Огромные города с множеством строений, пешеходы на улицах, покупатели в магазинах, интенсивное движение транспорта на дорогах, даже концерты в барах. И все живет своей независимой жизнью. Правда, здорово? В игру, помимо основного жанра, вплетены еще три — 3D-шутер, *Qest* и незабвенный *RPG*. Солянка получилась острая. Впрочем, лучше один раз поиграть, чем сто раз услышать. Следующий проект не нуждается в особом представлении: это продолжение или, если хотите, конец похождений самой «крутой» и красивой девушки виртуального мира Лары Крофт. ***The Last Revelation*** — так называются последние похождения Лары. События разворачиваются в пустынях Египта, что само по себе делает сюжет увлекательным. Разработчики использовали элементы египетской мифологии, так что ждите злобных богов и всякую нежить вроде мумий. Графика в игре заметно улучшилась: прозрачные лучи света, отблески воды на стенах, практически настоящий огонь. Что касается Лары, то она стала изящнее, да и повзрослела. Особенно это заметно в мультяшных вставках, только вот непонятно, не тяжело ли ей прыгать с таким грузом.



3D-action

Первое, о чем хочется напомнить, — новое продолжение суперхита 1998 года *Half-Life*. Его название — ***Opposing Force***. Место действия изменить нельзя — старая добрая *Black Mesa Facility*, только от имени другого героя. В новом сюжете вам предстоит решать судьбу Земли не за ученого-громилу, а за настоящего морского пехотинца. В *Opposing Force* придется побороться не только с вылезшими из антимира мерзкими монстрами, но также и с таинственной расой *X*, да еще Гордон Фри-



мен будет путаться под ногами — увы, с ним произошли небольшие генетические изменения. Но не отчаивайтесь: в трудную минуту вы сможете вызвать по рации настоящих морпехов. Еще один 3D-action — ***System Shock***. Действие происходит в глубоком космосе на огромном исследовательском звездолете, бортовой компьютер которого сошел с ума и начал производить разнообразных тварей. Именно с ними предстоит сразиться и, в конце концов, укротить инициатора заварушки. В принципе, игра была бы совсем незаметной из-за столь приевшейся истории, если бы не одно но: очень умело внедренный принцип *RPG*. Ваш персонаж может набирать всевозможный опыт: навыки стрельбы, защиты, техническую подготовку и даже паранормальные способности, скрытые в глубинах подсознания. Например, с определенным уровнем технической подготовки вы взломаете любой кодовый замок или электронный магазин, продающий аптечки и патроны, или откроете в себе способности к перемещению вещей на расстоянии и убийству мыслью. И это только один процент из того, что есть в игре!

Было бы несправедливо не вспомнить и о других шутерах, но для этого пришлось



бы писать отдельную статью. Я лишь вкратце перечислю наиболее удачные проекты, дабы упростить задачу выбора дисков. ***King-Pin*** — шутер с гангстерской тематикой и нецензурной речью. Место действия — футуристический Нью-Йорк, набитый криминальными личностями. ***Quake-3: Arena*** — продолжение эпохального шутера на новом движке. Игра изначально предназ-



начена для массовых боен, но для новичков имеется *Singlplayer*. ***Thief Gold*** — немного необычный шутер. Вам предстоит побывать «в шкуре» профессионального средневекового вора. И добиваться победы не только арбалетом или секирой, но и превращаясь в вероломную тень.

TBS (turn base strategy)

В данном жанре опять проявила себя компания *New World Computing*, выпустив сразу несколько хитов. ***Heroes of Might & Magic-3*** и его продолжение ***Armageddon Blade*** с гордостью могут называться самыми классными и знаменитыми *TBS* года, взявшими все плюсы от своих предшественников и получившими великолепный сюжет и картинку 800-600 в 16-битном цвете. Подробно перечислять достоинства этих игр не имеет смысла, так как в течение года о них шла речь.

Age of Wonders — замечательная *TBS*, вышедшая почти перед Новым годом; удачно совместила традиции лучших *TBS* игрового мира (*Heroes of M&M*, *Warlords*, *Master & Magic*) в разрешении 800-600 с поддержкой 3D.

RPG (role player game)

Неизменный хит в этом жанре — ***Baldurs Gate***. И все благодаря спецэффектам и увлекательному сюжету. В ***Might & Magic-7*** прибавилось много приятных ме-



лочей, а точнее: возможность поддержки графических ускорителей, новые герои, монстры и заклинания. В общем, играть стало интересней.

Автосимуляторы

Из массы выпущенных гонок отметим ***NFS-4 High Stakes***. Игра приобрела новую реальность, новый движок, с помощью которого машины способны деформироваться, да и графика, с эффектами светотени, улучшилась. Добавлен элемент экономики: вы можете покупать и модернизировать машины. ***Driver*** — красивый симулятор гонок по пересеченной местности. Место действия — Америка 1970-х. Вы — тайный агент полиции. Ваш верный друг — «мустанг».



И, напоследок, для ярых любителей спорта — тройной подарок от *EASports*: ***FIFA-2000***, ***NBA LIVE-2000*** и ***NHL-2000***. Все три игры пережили коренные изменения. Улучшенная прорисовка скинов, разнообразие в поведении игроков, огромный выбор движений, более четкая архитектура помещений и, наконец, возможность создавать собственных игроков.

Список интересных, классных игр ушедшего года можно еще продолжать и продолжать. Но, как говорится, нельзя объять необъятное. Я думаю, что многие из них известны вам не на словах и стали частью домашних CD-коллекций. Надеюсь, что 2000 год принесет что-нибудь суперклассное.

TOP 10

Это десятка лучших игр года из тестовой лаборатории нашей редакции



1. Age Of Empires 2 (The Age Of Kings).
2. Heroes of Might and Magic 3/ Armageddon's Blade.
3. Quake 3: Arena.
4. Command and Conquer 2 (Tiberian Sun).
5. Age Of Wonders.
6. Jagged Alliance 2.
7. Ultima 9.
8. Need for Speed (High Stakes).
9. Fifa 2000.
10. Homeworld.

QUAKE III ARENA

Николай «Shtorm» КРЕНТОВСКИЙ

Жанр: 3D-action
Разработчик: id Software
Издатель: Activision
Системные требования: Pentium 233 МГц или лучше; 32 Мб оперативной памяти (рекомендуется 64 Мб); 3D-акселератор с поддержкой OpenGL и 8 Мб видеопамяти; от 25 до 500 Мб на винчестере для установки; четырехскоростной CD-ROM

Легенда компьютерной «Фабрики грез»

id Software давно является законодателем мод среди игр жанра 3D-action:



Wolfenshtain, Doom, Doom II, Quake, Quake II — это классика игровой индустрии. Разработчики из других фирм часто употребляли выражения типа: «В нашей игре графика будет лучше, чем в Quake» или «Наша игра станет киллером Doom II». И киллеры появлялись. Сначала *Duke Nukem 3D* отобрал лидерство у Doom'а, а потом и *Unreal* превзошел Quake II в однопользовательской игре. Но id Software все равно оставалась лидером.

Сейчас модно делать игры, ориентированные на мультиплейер. Современным игрокам надоело сражаться с искусственным интеллектом, им хочется проверить свои силы в борьбе с живым человеком. Мультиплейер постепенно превращается из простого развлечения в новый вид спорта, и заслуга эта, несомненно, принадлежит нашей легендарной компании. Для некоторых игроков безусловный лидер в однопользовательской игре — Unreal, но в мультиплейере даже он не превзошел новый шедевр наших любимых разработчиков — ***Quake III: Arena***.

Эпоха глубокого смысла

Вот народ пошел! Надоело людям без особого смысла друг друга отстреливать. Даже простой deathmatch должен иметь хоть какую-нибудь сюжетную завязку. Нужен смысл, оправдание происходящей на уровнях мясорубке, что, простая самооборона уже не повод? Тогда, внимание, дело было так...

Во время битвы (в Quake II) с превосходящими силами Строгов у бравого десантника закончились боеприпасы. Решив, что благородная смерть в ближнем бою лучше смерти от выстрелов в спину, наш герой ринулся в стан врага. Он скорее всего и умер бы, но представитель одной высокотехнологичной расы из будущего — *Вадригар (Vadrigar)* — забрал его в свое время. Там воин будет сражаться, чтобы развлечь своего хозяина. Не одного нашего десантника постигла подобная участь. Для состязаний на аренах Вадригар собрал лучших воинов всех времен (и рас). Но у вас высокая миссия — вам предстоит не просто выжить в борьбе с другими воинами, но стать абсолютным победителем. Вы будете преодолевать одну арену за другой до тех пор, пока не встретитесь с Хаэро (Xaero) — лучшим из когда-либо существовавших бойцов. И не думайте, что смерть избавит вас от предстоящих битв — Вадригар вернет вас к жизни и вам вновь придется развлекать его.

Music to my ears

Никто не сможет обвинить id Software в пацифизме. Чтобы еще раз доказать это, всеми любимые разработчики собрали в Quake III: Arena лучшее оружие из своих



предыдущих бестселлеров.

Перчатка (Gauntlet) — не простая, а электрошоковая, да еще и с шипами. Единственный ее недостаток — она предназначена только для ближнего боя.

Автомат (Chain Gun) — не самый лучший образец оружия, но, если не отпускать жертву с прицела, можно и фраг заработать.



Двустволка (Shot Gun) — просто прелесть. Выстрел в упор быстро поубавит врагу прыти, брони и здоровья. К сожалению, на больших расстояниях не эффективна, так как дробь разлетается.

Гранатомет (Grenade Launcher) — некоторые люди просто вытворяют чудеса, когда у них в руках это достижение оружейной техники, перекочевавшее сюда из Quake II. Гранаты, как им и положено, летят по параболе, если вы попадаете в цель — они взрываются сразу же, если промахнулись — спустя несколько секунд.

Рокет Лаунчер (Rocket Launcher) — да, Quake без этого оружия, все равно что автомобиль без мотора. Эта пушка уже



давно стала «волшебной палочкой по добыванию фрагов». Очень радует (а кого-то огорчает), что сейчас ракеты летают быстрее. Глюк движка второго Quake, известный как «Рокет Джамп», разработчики все-таки не решились убрать — до сих пор с его помощью можно быстро добраться до высоких, труднодоступных мест.

Молниемет (Lightning Gun) — нечто похожее мы видели в первом Quake. Скажем так: оружие на любителя — есть и более эффективные фрагобойки.

Рэйл Ган, Рельса (Rail Gun) — одно из самых интересных устройств, увеличивающих с легкостью число фрагов. Да, это выбор профессионала. Очень удобно для снайперского отстрела врагов. Полезно, что можно убить всех врагов, которые окажутся на директрисе стреляющий — мишень. Выстрой хоть сотню врагов в одну линию в узком коридоре — все будут уничтожены.

Плазма Ган (Plasma Gun) — фанатам Doom'а посвящается. Быстро, мощно, смертельно. Если хотите описать Плазма Ган тремя словами, эти — самые подходящие. Энергетические заряды имеют небольшую ударную волну, так что стрелять в упор не рекомендуется.

БФГ-10к (BFG-10k) — если Вы ожидаете, что сможете одним точным выстрелом убить множество врагов, то вам не сюда, милости просим в Quake II или Doom. В Quake III: Arena БФГ-10к не хуже и не лучше, чем в других играх, просто он совсем другой. Теперь это средство ведения ураганного обстрела врагов со смертельным исходом. Стреляет немного медленнее Плазма Гана, но мощность каждого энергетического заряда превосходит мощность взрыва ракеты из Рокет Лаунчера, как минимум, в два раза. Не забывайте и об ударной волне, убивающей несколько врагов одновременно, или о «БФГ Джамп».

Ребята из id Software еще обещали нам Крюк (Grappling Hook), он был даже



в некоторых Тест-версиях, но под предлогом «нарушения баланса игры» из полной версии его убрали. Еще планировался Огнемет (Flame Thrower), но его так и никто не увидел, а жаль.

Одним оружием набор полезных средств не ограничивается: на уровнях вы можете



найти разные бонусы, которые облегчат вам жизнь.

Боевой Костюм (Battle Suit) — очень полезная вещь, защищающая вас от лавы, кислоты, недостатка воздуха под водой, ударной волны оружия, Действует 30 секунд.

Полет (Flight) — это антигравитационный генератор, с его помощью вы сможете летать 30 секунд.

Ускорение (Haste) — бонус увеличивает скорость передвижения и скорость стрельбы. Как и все предыдущие, действует 30 секунд.

Невидимость (Invisibility) — надеюсь, художественный фильм «Хищник» смотрели все. Для тех, кто не смотрел, объясняю: если возьмете его, станете почти полностью невидимым, вот только когда Вы будете стрелять — вас обнаружат. Время действия 30 секунд.

Мегахэлс (MegaHealth) — ну очень полезный бонус: добавляет 100 пунктов здоровья. В отличие от выше названных, действует моментально.

Квад (Quad Damage) — подбираем, ищем врагов и в кратчайшие сроки уничтожаем их. В течение 30 секунд ваши враги, если они умны, будут держаться от вас подальше, и не без основания — оружие в это время наносит значительно больше вреда броне и здоровью, чем обычно. Ударная волна тоже увеличится.

Регенерация (Regeneration) — на протяжении 30 секунд постепенно поднимает ваше здоровье до 200 пунктов.

Медкит (Medkit) — его Вы можете взять с собой и в нужный момент использовать. Поднимает здоровье до 100 пунктов.

Телепортатор (Teleporter) — как и предыдущий бонус, можно взять с собой. После использования он телепортирует вас подальше от врагов.

Лист Брони (Armor Shard) — добавляет к броне 5 пунктов.

Боевая Броня (Combat Armor) — увеличивает броню на 50 пунктов.

Тяжелая Броня (Heavy Armor) — добавляет 100 пунктов брони.

Пять обличий смерти

Точнее будет сказать пять уровней «ума» ботов. Каждый найдет себе по возможностям и способностям. От самого первого для клавишников-трактористов до пятого для маньяков. Бот пятого уровня + Рэйл Ган = кошмар на улице Вязов. Если этот самый бот пятого уровня промахнулся — случилось невиданное чудо. Возможно, оно больше никогда не повторится. Без брони лучше даже не пытаться убить этого товарища.

Продолжая разговор об умности ботов, следует отметить, что наконец-то они научились понимать простые команды человеческим языком. Например, если во время командной игры вы отправите сообщение «Visor got bfg», то бот из вашей группы по имени Visor пойдет к BFG-10k и возьмет это оружие. А «Grunt defend quad for 5 minutes» прикажет боту Grunt охранять Квад в течение пяти минут. Подробнее ознакомиться с командами вы сможете в документации к Quake III.



А гимн напишут другие

Еще до выхода первых демок люди восхищались скриншотами из Quake III. Одни говорили, что они не имеют никакого отношения к игре, будто бы разработчики их просто нарисовали в каком-то графическом редакторе. Другие верили в талант программистов из id Software. Я, например, еще не встречал ни в одной игре такого количества кривых поверхностей, которые не похожи на «лесенку». Достаточно отметить, что еще до выхода игрушки разработчики других фирм изъявляли желание купить движок Quake III для своих проектов, а это говорит о многом. Ходят слухи, что на нем будут делать игру по фильму «Матрица». Только т-ссс!

Тада!

Итак, у нас есть ХИТ (одна штука) с прекрасной графикой и динамичным игровым процессом. Эта игра грандиозна! Любой человек, любящий новинки такого жанра, просто обязан поиграть в Quake III: Arena. Вы никогда не пожалеете о затраченном времени!

Николай (Shtorm) КРЕНТОВСКИЙ

Жанр: ролевая игра.
Разработчик: Origin Systems.
Издатель: Electronic Arts.
Системные требования: процессор Celeron или выше, 64 Мб оперативной памяти, от 600 Мб до 1.5 Гб на винчестере, 3D-акселератор.

Немного истории

Говорят, плохую игру на столько серий не растягивают. Доказательства перед глазами: скоро выйдут такие хиты, как *Might and Magic VIII*, *Wizardy VIII* и другие. С момента появления предыдущей серии *Ultima VIII: Pagan* прошло уже более четырех лет. За истекшее время успели смениться не только сюжетная завязка и графическое исполнение игры, но и команда разработчиков. Девятая серия совсем не похожа на то, как она задумывалась сначала. Но это не важно. Главное — результат. *Electronic Arts* не занимается изданием второсортных продуктов, и данная игра — не исключение.



Вселенная

Origin Systems создала целый мир — *Бретонию* (Bretonnia). В девятый раз она подверглась вторжению сил зла, и *Лорд Бритиш* (Lord British) обратился за помощью к охраннику Бретонии — *Аватару* (Avatar). Злой демон-разрушитель *Гардиан* (Guardian) с радостью наблюдает за страданиями людей. Темные силы наступают; на землях, где они проходят, появляются болезни, голод и холод. Восемь *Магических Колонн* поднялись из мрачных подземелий зла: их волшебная сила питает ужасные деяния Гардиана.



Главный герой игры — бессмертный человек Аватар, и это — его



«последний бой» со злом. После того, как вы разгадаете секрет Магических Колонн, познаете их силу и мощь, найдете способ положить конец их владычеству и убьете Гардиана, Бретония навеки будет избавлена от посягательств исчадий ада.

Вам предстоит нелегкий путь: будьте осторожны и с окружающей средой — лавой, например. Мир максимально приближен к реаль-



ности: огонь, как ему и положено, обжигает; стрелы летят по параболе; если вы промахнетесь, они не исчезнут бесследно, а будут торчать оттуда, куда попали, или отскочат, если цель слишком твердая. Когда вы идете по глубокому месту реки или озера, движения замедляются. Люди в Бретонии не стоят на месте, как каменные глыбы (помню, этим страдали многие ролевые игры), что одни считают недостатком — приходится побегать, чтобы найти нужного человека, другие — преимуществом: создается ощущение живого мира.

Герой — это звучит гордо

Аватар — Герой «с большой буквы». Спаситель Бретонии, защитник слабых и обиженных. Только от вас зависит, будет он могущественным **Воином** (Fighter), **Магом** (Mage), **Паладином** (Paladin), **Бардом** (Bard), **Рейнджером** (Ranger), **Друидом** (Druid), **Пастухом** (Shepherd) или **Лудильщиком** (Tinker). Процесс выбора специализации очень оригинален: гадалка просит вас ответить на несколько вопросов, и, в зависимости от ответов, будет решена ваша судьба.

Вы будете использовать разнообразную броню, предназначенную для тела, головы, рук и ног, а также оружие. Главный герой обладает следующими **основными характеристиками**: *Силой* (Strength) — от нее зависит максимальный уровень здоровья, сила удара, возможность применять тяжелое оружие и доспехи; *Ловкостью* (Dexterity), обуславливающей скорость нанесения ударов и передвижения; *Разумом* (Intelligence), определяющим максимальный уровень манны и мощность заклинаний. Вы можете развивать и **вторичные характеристики** (умения) главного героя: *Рукопашный бой* (Fists); *Одноручное оружие* (1-handed) (например, мечи и кинжалы); *Двуручное оружие* (2-handed) (вроде топоров и двуручных мечей); *Посохи* (Staffs); *Дальнобойное* (Range) (например, луки); *Магию* (Magic) — умение использовать заклинания. **Магия** включает *Простую Магию* (Linear Magic), *Восемь Кругов Магии* и *Ритуалы* (Rituals) — добавления новых заклинаний в Магическую Книгу (Spell Book).

Простая Магия и каждый из Кругов Магии состоят из четырех **заклинаний**. Простая Магия: Камень (Stone), Ветер (Gust), Зажечь (Ignite), Потушить (Douse). Первый Круг: Создать Ингредиенты (Create Reagents), Молния (Lightning Bolt), Свет (Light), Лечение Светом (Light Heal).



Второй Круг: Кристальный Барьер (Crystal Barrier), Небесное Зрение (Ethereal Sight), Инфернальная Броня (Infernal Armor), Лечение (Cure). Третий Круг: Шарм (Charm), Телекинез (Telekinesis), Фаербол (Fireball), Туман (Fog). Четвертый Круг:



Остановка Времени (Time Stop), Глаз Волшебника (Wizard Eye), День (Day), Мороз (Freeze). Пятый Круг: Вызвать Нежить (Summon Undead), Полет (Levitate), Столп Пламени (Bolt of Flame), Полное Излечение (Full Heal). Шестой Круг: Метеорит (Meteorite), Невидимость (Invisibility), Кольцо Огня (Ring of Fire), Дыхание Манной (Mana Breathe). Седьмой Круг: Смерть (Death), Телепортация (Teleport), Вызвать Демона (Summon Daemon), Морозный Шторм (Frost Storm). И, наконец, последний Восьмой Круг: Землетрясение (Earthquake), Гроза (Lightning Storm), Инферно (Inferno), Убивающий Дождь (Searing Rain).

Заклинания Простой Магии не требуют манны для кастования и доступны с момента нахождения Магической Книги. Ритуалы и заклинания Кругов Магии, помимо манны, нуждаются в разнообразных ингредиентах, например, Чесноке (Garlic) или Черных Жемчужинах (Black Marbles).

Картина неизвестного Художника

Говоря о реалистичности мира, нельзя не упомянуть о **графике**. Ultima IX: Ascension — первая ролевая игра, которая не идет без 3D-акселератора, причем желательно из числа недавно появившихся. Она, конечно, будет работать и с первой Voodoo, но зрелище — только для мазохистов.

Допустим, у вас есть все необходимое — тогда вы насладитесь прелестями движка Ультимы. Дом Аватара, вагончик гадалки, средневековые замки и крепости, пещеры, сады, леса... Куда ни посмотри — красота! Разработчики явно не скупились на полигоны, создавая модели объектов. Мир выглядит про-



сто роскошно. Сочные краски, плавные линии земного ландшафта и небывалое обилие мельчайших деталей мира: горит костер, порхают бабочки над лужайкой с цветами, в прозрачном озере с небольшим водопадом плавают красивые белые лебеди — гимн красоте и трудолюбию создателей игры. Вам мало — полюбуйтесь телепортером, а если вам все это кажется приземленным — посмотрите на небо. А как красиво выглядит применение разных заклинаний! Что? Я еще не рассказал об этом? Лет десять назад создать такое могли лишь компьютеры Silicon Graphics. Может быть, фаерболы и молнии часто встречаются и в других играх, но здесь они потрясающи. Недалеки от заклинаний и метеоэффекты: туман, дождь, снег. Браво создателям игры!

И, наконец, почему многие люди считают **звук** в игре второстепенным? Они сильно ошибаются, от-



ключая его. Ну ладно, музыку — она ведь может и не понравиться, хотя мне очень даже пришлась по вкусу: средневековые мотивы, иногда торжественные, иногда бравурные, иногда мрачные. Главное — музыка всегда соответствует обстановке. Но звук отключать настоятельно не рекомендую: порой он способен спасти вашу виртуальную жизнь, ведь глаз на спине у Аватара нет и единственная надежда — услышать приближающегося врага или летящий в вашу сторону фаербол. Лучше всех — владельцам звуковых карт Sound Blaster фирмы Creative Labs с поддержкой технологии EAX (Environmental Audio eXtension): они, при наличии четырех или пяти колонок, смогут услышать, где именно находится враг или откуда раздаются звуки. Еще хочется добавить, что озвучены практически все события мира Бретонии: шаги людей, шум воды, бряцание денег в рюкзаке и доспехов на Аватаре.

Гимн ролевым играм

В то время, когда ролевые игры появляются по несколько в месяц, на фоне большого количества очень приятно увидеть качество: Ultima IX: Ascension не запятнала честь своих предков и родственников в лице Ultima On-Line. Если вы фанат жанра ролевых игр или просто любитель — обратите внимание на эту игру и, при наличии хорошего компьютера, насладитесь спасением Бретонии!



Abomination
The Nemesis Project

Василий ПОПОВ

«Старый мир мертв, братья! Человечество изжило себя как вид, и теперь мы, избранные, станем предвестниками Новой Эры. Нам выпала великая честь: пройдя через холодные объятия Принцессы Смерти, переродиться и возродить этот мир во славу Роя...»

Фрагмент проповеди Правоверных, записанный на пленку оперативниками подразделения Nemesis 28 мая 2029 года.

Многомиллионную армию фанатов *Tomb Raider'a IV* компания *Eidos* порадовала еще одной неординарной новинкой, которая вполне может надолго завладеть вниманием множества любителей компьютерных игр. Я имею в виду ***Abomination: The Nemesis Project***. Постоянные читатели наверняка помнят материал о ней, опубликованный в июльском номере «Моего игрового компьютера», когда сама игра была еще только незаконченным проектом. Сегодня всякий желающий может приобрести этот CD, и мы, конечно, не могли пройти мимо этого, не побоюсь сказать, шедевра знаменитого разработчика.

Декорацией к театру боевых действий в Abomination будет мир классической антиутопии. Мир, умирающий от ужасной болезни, от которой спасения нет. Еще недавно процветающие города теперь превратились в гигантские кладбища. Трупы лежат на улицах, в застывших автомобилях, в квартирах, в подъездах домов, в подземных переходах. Немногие выжившие бесцельно слоняются по городу в ожидании своего часа. Не видно даже обязательных в такой ситуации мародеров. Чума не пощадила никого.

Из архива подразделения Nemesis. Выдержки из протокола, составленного при вскрытии тела инфицированной женщины: *«Тело покрыто 6-8-дюймовыми рубцами от ярко-красного до темно-коричневого цвета. Ткани начинают гноиться и окрашиваться в черный цвет, издавая при этом тошнотворный запах. Через 6 часов после поступления тела в лабораторию начались метаморфозы костной структуры: кости лопались, удлинялись в разные стороны. Молекулярный анализ выявил наличие в организме неизвестной науке структуры ДНК, а также несколько десятков автономных бактериальных тел... Бактерия показала себя как высоко адаптируемая модель с хорошо развитой структурой изменения. Нет сомнения, что она является продуктом неизвестной биологической технологии. Функции бактерии, предположительно, состоят в том, чтобы подселять «свою» ДНК в тело жертвы и тем самым вызывать мгновенную дестабилизацию генетической структуры с последующим изменением... Полное изменение тела происходит через 8 часов после инфицирования...»*

Но Чума — не единственная напасть, свалившаяся на многострадальное человечество. На фоне всеобщей катастрофы поднимает голову непонятный и зловещий культ *Faithful (Правоверных)*, адепты которого проповедуют пришествие Новой Эры, где переродившиеся люди воссоединятся с «истинными властителями Земли» — загадочными существами, именуемыми *Brood (Племя)*.

Из архива подразделения Nemesis: *«Культ «Правоверные» зародился в восточных штатах приблизительно в конце 2025 года. Изначально его боевые отряды представляли собой уличные банды, промышлявшие кражами, грабежами и разбойными нападениями на прохожих и мелкие торговые точки. С началом эпидемии отряды Культа, вооруженные автоматическим стрелковым оружием, появились на улицах практически всех городов Соединенных Штатов от Атлантического до Тихоокеанского побережья. Они силой заставляли людей вступать в свои ряды, жестоко расправляясь с непокорными. Жрецы Правоверных проводили бесчеловечные эксперименты над своими жертвами: вырезали из их тел отдельные внутренние органы, каким-то образом поддерживая в теле жизнь, инфицировали неизвест-*



ными науке вирусами, после чего тела несчастных теряли человеческие формы, превращаясь в ужасное подобие студенистой биомассы. Практически все члены Культа инфицированы вирусом Чумы, прогресси-



рующим в вялотекущей форме, но они считают, что это поможет им переродиться в новую биологическую форму, которая будет властвовать на Земле после окончания эпидемии. На публичных проповедях жрецы Правоверных упоминали о наличии у них реликвий, которые помогут, когда придет время, пробудить Рой от священного сна. Слова «Рой», «Племя», «Выводок» часто звучат в проповедях Правоверных, но до сих пор не удалось установить, означают они разных либо одних и тех же существ. Все члены Культа являются ярыми фанатиками своей религии и предпочитают смерть сдаче в плен, поэтому до сих пор Силам Безопасности не удалось захватить живым ни одного Правоверного...»

Что же может противопоставить человечество, находящееся на грани вымирания, этой таинственной угрозе? Незадолго до начала эпидемии в секретных лабораториях спецслужб США велась разработка проекта под рабочим названием «Солдат будущего». Привлеченные к этому проекту ученые успели разработать ряд уникальных препаратов, позволяющих многократно увеличивать силу, ловкость, выносливость человека, а также способствовали развитию скрытых возможностей организма. Когда грянула эпидемия, эти препараты находились еще на стадии тестирования, и только экстремальная ситуация заставила ученых ввести их восьми добровольцам, ранее служившим в разных спецподразделениях армии США, ЦРУ и ФБР. Одновременно с инъекцией генетическая структура бойцов была изменена таким образом, чтобы они не были подвержены



вирусу Чумы. Именно эта восьмерка стала основой оперативного отряда подразделения Nemesis — последней надежды человечества. Чуть позже к ним присоединились еще восемь военных — специалистов по разным видам вооружений.

Игра относится к не слишком распространенному жанру ***squad-based combat***. Она имеет аналоги, ближайший из них — *X-COM*. Это не удивительно, ведь над со-



зданием Abomination работал *Steve Goss* в прошлом принимавший участие в разработке известных игр *X-COM: TFTD* и *X-COM Apocalypse*. Наверняка после прохождения первых миссий многие из вас вспомнят также *Commados* и *Jagged Alliance*.

Прежде чем начать игру, настойчиво рекомендуется просмотреть X-файлы подразделения Nemesis. Обязательно сделайте. В них вы найдете не только ценную информацию, которая обеспечит вам прохождение миссий, — тексты, хранящиеся в «файлах», помогут вам полностью погрузиться в мрачную атмосферу игры. Кроме того, не лишне изучить «личные дела» своих подчиненных. В Abomination у вас будет возможность по-своему экипировать каждого бойца и, поверьте, ничего хорошего не получится, если вы сунете огнемет в руки снайперу. На задание солдаты будут выходить небольшими группами до 4-х человек, и успех выполнения операции целиком и полностью зависит от того, насколько удачно вы подберете состав своего отряда. Как и в X-COM, герой будут наращивать характеристики и получать очередные звания. Распределять очки опыта можно лично, но можно и предоставить это компьютеру. Чем опытнее боец, тем разумнее он ведет себя на поле боя. Если новичок, увидев врага, тут же бросается ему навстречу, паля из всех стволов и принимая пули противника, и надеется при этом лишь на прочность своего бронежилета, то поразить сержанта врагу уже довольно сложно. Бравый вояка демонстрирует такие чудеса акробатики, что наблюдать за ним — одно удовольствие. Сальто, кувырки, кульбиты и прочие трюки помогают опытному бойцу избежать большей части «подарков», припасенных для него противником. А их, поверьте, немало. Если в начале игры вам придется сражаться с боевиками Культа, вооруженными АК-47, огнеметами и ручными гранатами, то уже во второй части игры против вас выйдут непосредственные виновники гибели цивилизации — ужас прошлого, воспоминания о котором послужило для создания множества легенд древности. Каждый последующий вид монстров непохож на предыдущий. Одни признают только ближний бой, другие будут пытаться вас отравить, взорвать, поджечь и т.д., и т.п. После непосредственного столкновения с Племенем в каждой миссии у вас будет дополнительное задание, например, доставить на базу несколько живых монстров для исследований. За его выполнение даются дополнительные очки опыта; кроме того, чем больше исследований проведут ваши ученые, тем быстрее вы получите новое оружие, которое поможет вам эффективнее бороться с противником. Бои ведутся в реальном времени, а численный перевес всегда будет на стороне ваших врагов, так что хорошее вооружение не помешает. Миссии предстоит выполнять самые разные: очистить от врага ту или иную территорию, захватить цитадель Культа, спасти от монстров незахороненные тела ваших соплеменников (они тоже не прочь поэкспериментировать с человеческим материалом), убить лидера Культа (на эту миссию выделяется всего один боец) и т.д.

Местность в игре полностью интерактивна. Вы можете по своему желанию взрывать брошенные на улицах машины, причем взрыв сильно ухудшит настроение (и здоровье) находящимся рядом монстрам. Повреждать пожарные гидранты тоже нужно: некоторые существа погибают от воды. Если ваш или вражеский юнит спрячется за стеной здания, войдет внутрь или спустится в подземный переход, вы будете видеть его силуэт так же, как было в *Age of Empires II*. Обязательно возьмите себе за правило обыскивать валяющиеся на улицах трупы — почти у каждого из них есть что-нибудь полезное.

Графика игры не разочарует самых избалованных чудесами 3D-технологий геймеров, при этом системные требования никто не назовет высокими. *Необходимый минимум:* P166, 32 Mb RAM, 8-скоростной CD-ROM, 2 Mb SVGA, SB, DirectX 6.1. *Оптимальные требования:* PII, 64 Mb RAM, 4 Mb SVGA, SB, DirectX 6.1.

И на прощание — маленькая подсказка. Попав в окно «спутниковой карты», с



которого начинается каждая ваша миссия, обратите внимание на часы в верхнем углу экрана. Рядом с ними имеются еле заметные значки «+» и «-». Они соответственно ускоряют и замедляют течение времени, необходимого для реабилитации ваших солдат и проведения исследований, а следовательно — время ожидания перехода к следующей миссии.

Последний чемпионат года

25 декабря прошлого года в компьютерном клубе **Net Force** состоялся чемпионат по Half-Life, в котором приняли участие 108 игроков.

Предновогоднее настроение, хорошая и четкая организация турнира, доброжелательность и профессионализм игроков превратили чемпионат в настоящий праздник. Все участники приняли участие в новогодней лотерее, а победителям были вручены достойные призы от спонсоров чемпионата и друзей клуба.

Призы и подарки предоставлены компанией *ComputerCenter*, компанией *Алсита*, издательством *Диалектика*; газетами *Мой компьютер*, *Computer World Киев*; журналом *Chip*.

Представляем победителей чемпионата.

Личное первенство

1 и 2 места поделили Кучерук Матвей и Ященко Андрей.

3 место Баран Олег.

4 место Корнеев Всеволод.

Командное первенство

1 место Шаров Дима и Поляков Валентин.

2 место Базанов Денис и Сидоренко Игорь.

3 место Корнеев Всеволод и Тимофеев Алексей.

Мы поздравляем финалистов и желаем им как можно чаще побеждать в как можно чаще проходящих чемпионатах.

В игры иногда не только не противно играть, они иногда даже вызывают чувства. Редко, конечно, крайне редко, в этом году было только два раза — с «Омикроном», тут камера начинает скользить по городу под музыку Девида Боуи (ну фанат я, простите), и с **Gabriel Knight 3**. *Когда такое случается, то становится даже как-то не по себе. Компьютер выключаешь в каком-то странном упадническом настроении. Статьи о таких играх обычно получаются удивительно задумчивыми, лишенными всякой иронии, может, даже скучными. Пишутся они тяжело, все время хочется съехать до описания коробки (а ведь действительно потрясающе красивая коробка), но должны они быть именно такими, потому что игры такие. Кто вам сказал, что чувства — это хорошо?*



Ким ШАМБУЕЙ

Учитывая, что далеко не все знакомы с первыми играми серии, стоит рассказать, о чем пойдет речь, чтобы впредь не объяснять каждое слово. Gabriel Knight — культовая квестовая серия, выпускаемая попсовой до чертиков фирмой ***Sierra***, от которой можно было ждать очередную неплохо продаваемую приторную сказочку, но никак не такое спорное и глубокое произведение.

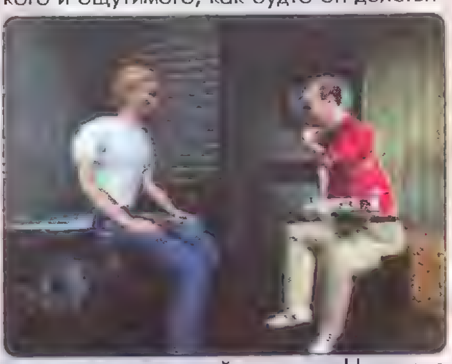
Первая игра вышла в 1994 году, пошокировала всех своей выпирающей взрослостью, осталась навсегда в душах фанатов и благополучно забылась, по крайней мере, в нашей стране. В 1996 мир дружно восхвалял вторую часть, созданную на уникальной в то время видеотехнологии. Игра была почти что идеально хороша. Всякие не очень приятные мелочи (вроде сложной, страшной и довольно бессмысленной охоты на оборотня в статичном (издержки все той же технологии), но очень темном лесу) все не менее дружно игнорировали, и, вы знаете, объективность в



таких случаях действительно должна умереть — игра была намного выше всего когда-либо существовавшего и этого нельзя было не почувствовать.

Джейн Дженсен — главный дизайнер серии, по сути, ее автор — сразу хорошо поняла, насколько культовыми смогут стать ее произведения, и поступила очень грамотно. Ко второй части главные герои — *Гэбриэл Найт* (писатель и по совместительству еще и, простите, schattenjager — немецкий вариант гоустбастеров) и *Грейс Накимура* (встретилась с Гэбриэлом, придя к нему на работу в книжный магазин, этим занимается и по сей день, слишком уж интересно работать с охотником за привидениями) — стали поразительно настоящими. Их характеры составили основу игры, их взаимоотношения (оба — очень сильные личности, в глубине души друг друга сильно любят, но при этом не менее сильно друг перед другом снобятся... прелесть...) стали интересовать даже больше сюжета. И Джейн это прекрасно понимает, раз вернула в третью часть героя из первой — детектива *Моузли*, личность, которую можно было бы сделать культовой.

Теперь наконец-то о третьей части. Первые впечатления, даже те, что складываются уже после прохождения, довольно странные и, сразу предупреждаю, обманчивые (игру надо обдумать, сесть и попытаться понять, — если же эта необходимость у вас вызывает отрицательные эмоции, лучше купите Quake 3, точно больше удовольствия получите). Персонажи — то, чем серия так гордится и абсолютно по праву, вроде бы и достаточно проработаны, чтобы в них поверить, но, все равно, впечатляют не так, как GK 2... Нет больше сказочного *Фон Гловера* — европейца будущего, такого четкого и ощутимого, как будто он действи-

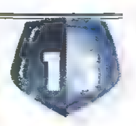


тельно сидит в твоей комнате. Нет даже *Гэбриэла* — лишь странный его клон, по-веденный на сексе. Комментарии, идущие от него и сводящие все до уровня Бивиса, — хехе, телки... телки... — самый раздражающий момент и от него никуда не денешься. Именно поэтому так радуешься там, где играешь за *Грейс*. Ее врожденная стервозность вдруг куда-то исчезла и получилась мягкая, спокойная, в меру счастливая девушка... и какая-то усталая. Вообще, от всей игры веет усталостью, почти что истомой. Такое впечатление, что до этого все в серии были детьми, а к третьему выходу вдруг повзрослели, кто-то даже постарел. И *Моузли* тоже, хотя он и молодится, как может, но, на самом то деле, он — всего лишь старый пень, причем, не в дружеско-наезжательном смысле, а в самом прямом. Старый, дряхлеющий пень. Если его оставят и в четвертом GK, зрелище будет и во-



все трагичным. Так умирают обыкновенные люди... они просто уходят.

Обыкновенные люди — типичные персонажи GK3, в этом то все и дело. В предыдущих «Гэбриэлах» герои были особенными, очень высокими, почти что восхищающими. И при этом (в основном речь идет о GK2) обошлось без обычного глупого мелкого пафоса, который до сих пор ассоциируется у меня с музыкой на PC-speaker'ах. Нам показывали величие и мы в него верили; верили в эту Германию, в замки с недосягаемыми потолками, в исключительность тех людей, в исключительность Фон Гловера — пожалуй, моего самого любимого героя вообще... И когда сталкиваешься в GK3 с персонажами, с этими средними глуповатыми людьми, просто туристами, с какими-то мелочными тайнами, и когда понимаешь это, ощущаешь себя разочарованным и обманутым. И это неправильно, просто такие они, эти люди.



Ведь кем по сути являются герои? *Мэдэлин* — стареющая, как бы все еще привлекательная, положившая глаз на Гэбриэла, убогая. Грейс в самом начале назовет ее «сукой» и... Боже, как она будет права. Не просто лучшего, иного слова здесь не найдешь. Мэдэлин водит автобус, у Мэдэлин под кроватью пистолет, у нее напомаженные губы. Вот, собственно, и вся Мэдэлин, та, при виде ванной которой Гэбриэл с удовольствием выскажет ту дозу похабщины, которая принята у американских холостяков. На большее его не хватит, меньше произносить обидно...

Далее наш австралийский мачо *Джон* — «кобель». Радостно поиграет перед Грейс мускулатурой, благо, игровой движок позволяет сделать это довольно эффектно. Грейс же порадует своей ироничной ре-



акцией, она вообще, повторюсь, очень радует, хотя по ней прекрасно видно, что игру делала женщина. Такое типично женское восприятие мира, очень четкое, разбитое на пункты, куда вписываются все, а кто не вписывается, подпиливается и все равно вписывается.

Джейн Джейсен — очень умная, видимо, женщина, и создает она совершенно гениальные игры, построенные по схемам, от которых мы все открещиваемся и которые все равно являются основой всего окружающего. В игре все — стереотипы, и от этого она в определенные моменты становится невыносимо больной. Больной, потому что сказочность первых двух частей серии убита здесь напрочь и мы имеем возможность понаблюдать за той самой реальностью, которую ловят сумасшедшее количество писателей и которая проявилась в этой страннейшей компьютерной игре. Реальность — это, кажется, сборник шаблонов. Если хочешь что-то услышать от таксиста, то надо достать кошелек и заплатить, а что, не так? Если бандиты, то на красивенной машине, есть сомнения? Если тамплиеры, то загадочные и скрытные. Да, о тамплиерах. Даже в них чувствуется какая-то усталость. Как будто великий рыцарский орден тоже постарел и как-то потускнел. Ушел в запой, что ли. Как лениво эти самые тамплиеры обмениваются своими кодовыми приветствиями, известными только им и хитрому Гэбриэлю, который прячется за деревом. Нам покажут это приветствие два раза, намекая, что его надо запомнить, и, все равно, вы не запомните, настолько они делают все невзрачно и обыденно. Обыденные тамплиеры... приехали... даже в них не ощущается совершенно никакой романтики, игра вообще дико безроматична, романтика — не удел старости.

В голове постоянно проскальзывает: «Они все умрут». Мы посмотрим последний мультик, актеры (почему-то все равно персонажи кажутся актерами, пусть и играющими себя) облегченно вздохнут, пожмут друг другу руки и, спускаясь по лестнице студии, где шли съемки, споткнутся, сломают себе шею и умрут уже совсем по-настоящему. И две те глупые женщины-кладоискательницы... им диагноз — тоже смерть. По большому счету, это игра о смерти, и это пугает. Сквозь картонные декорации 3D-мира пробирается что-то куда более страшное нейтрально-мистичного сюжета. Эта фабула очень профессиональна, она стоит того, чтобы за ней наблюдать с интересом, порадоваться концовке, пройти игру еще раз в поисках нелинейности. От сюжета получаешь вполне ощутимое удовольствие, и все равно он как-то проскальзывает мимо, растворяется. Вся игра вообще кажется отсутствующей, ее нет.

Даже графика, такая навороченная, как для квеста, не оставляет никаких воспоминаний. Графики тоже нет, движок тоже растворяется вместе со своими технологиями и от игры по сути остается лишь ее атмосфера, довольно больная и все равно в чем-то счастливая. Умирающий мир, но *Грейс* сможет вырваться из него, она никогда в нем и не жила. И *Гэбриэл* тоже не погибнет, в его существование заложен таки какой-то смысл, иначе бы он не родился с такой голубой кровью. И самый



светлый и любимый персонаж в GK3 *Эмилио База*, он тоже спасется, улетит, он никогда и не падал. Мрачность и печальность игры, которые растворяют в себе все остальное, тоже растворяются, светом, идущим от этих троих. Все в итоге будет хорошо, будущее есть, американцы купят достаточное количество копий игрушки, так что на GK4 хватит денег и года через 3-4 мы получим еще один шедевр, уже совершенно иной, может, такой же сказочный, как GK1 и GK2. А пока разрешите объявить для себя третьего «Гэбриэла» игрой года и в хорошем настроении поставить точку. Да, чуть не забыл. GK3 — это игра «перехода» в новое тысячелетие... никто и не говорил, что это будет просто.

Зомби тоже могут играть в баскетбол...

Минувшая осень отличалась необыкновенным размахом в области баскетбольных симуляторов. И если до сих пор право на производство игр под маркой NBA было монополизировано знаменитой EASports, то теперь ситуация круто изменилась. Сразу несколько фирм вынесло на суд общественности собственные версии NBA 2000. По всей видимости, магическое число 2000 имело для авторов решающее значение.

Новоявленных конкурентов никак не назовешь новичками в игровой индустрии, да и начинали они, в отличие от **EASports**, не с нуля. Учтя ошибки предшественников, **FOX**



Sports и **Microsoft** скопировали с *NBA LIVE* все, чем по праву гордились ее создатели. Тем не менее разработчики из *EASports* достойно ответили оппонентам и не обманули ожидания поклонников, выпустив в конце прошлого года очередной шедевр — **NBA LIVE 2000**. Итак, что же вас ожидает?

Инсталлировав игру и переждав загрузочные раздумья, вы сможете лицезреть *видеоклип*, составленный из реальных мгновений будней *NBA*, изрядно приправленных бравым негритянским рэпом. Впрочем, тем, кто не принадлежит к числу любителей экстремальной видеопродукции, советую пропустить сию преамбулу: получить удовольствие от игры профессионалов вам все равно не удастся. Бесконечное мелькание фрагментов длиною в одну-две секунды заставляет глаза лезть на лоб, а толком рассмотреть происходящее невозможно.

Галопом проскочив еще несколько рекламных страниц, вы, наконец, попадете в *главное меню* игры. Именно здесь определяется большинство параметров будущего сражения. Во-первых, необходимо выбрать *игровой режим*. Для начинающих предусмотрена возможность потренироваться в гордом одиночестве на асфальтовой площадке и освоить приемы, без которых нереально дальнейшее продвижение по лестнице мастерства. Проверьте также свою меткость и удачу в соревнованиях на точность трехочковых бросков или в стрит-болл один на один с любым соперником. Более опытные игроки могут провести товарищеские матчи (*Exhibition game*), поучаствовать в чемпионате или выступить в серии *Playoff*.



Кроме всего перечисленного, есть и весьма занимательные новинки. Например, режим **Franchise** позволяет наиболее полно отразить атмосферу чемпионата: здесь игроки меняются от матча к матчу. Наиболее активные к концу сезона выглядят усталыми и здорово сдают в скорости, а молодежь, напротив, набирается опыта и показывает куда лучшие результаты. В режиме *Franchise* можно выступить и в роли менеджера клуба: покупать и продавать игроков и свободных агентов, регулировать зарплаты, участвовать в драфт-лотерее и многое другое. Естественно, это доступно лишь тем, кто в совершенстве проник в тонкости не только компьютерной игры, но и реального чемпионата *NBA*.

Владислав АВИЦЕННА

Еще одна новинка связана с именем, пожалуй, наиболее популярного игрока последнего десятилетия — Майкла Джордана. Поклонники его таланта могут сдобрить горечь утраты (ведь великий Джордан, похоже, навсегда покинул большой спорт) и сыграть за своего любимца, выбрав специальный режим **Michael Jordan in 1-on-1**. Впрочем, ничего принципиально нового этот режим в игру не вносит, поскольку является простой вариацией на тему стрит-бола. Тем не менее именно эта «примочка» позволила разработчикам вывести на компакте гордую надпись «*JORDAN IS BACK!*». Вроде мелочь, а приятно.

В игре предусмотрен и многопользовательский режим, как по локальной сети, так и через Интернет. Исходя из степени подготовки, можно выбрать *уровень сложности*: **Rookie**, **Starter**, **All-star** и **Superstar**. Хотя, на мой взгляд, при небольшой сноровке игра *All-star* мало чем отличается от *Rookie*. Дело в том, что, выбрав легкий уровень, вы фактически можете рассчитывать лишь на игрока, которым управляете непосредственно в данный момент, а от остальных участников команды мало пользы как в защите, так и в нападении. И не тешьте себя надеждой, что, играя за высокорейтинговую команду и включив в основной состав каких-нибудь Сабонисов или Джаббаров, вы без труда обыграете откровенных «слабаков». Да любая заштатная команда набросает вам столько трехочковых мячей, что вам и не снилось! А уж чтобы самому попытаться совершить нечто на низком уровне сложности — и не думайте. Более того, некоторые игроки способны промахнуться из стопроцентной позиции. Зато уже на уровне *Rookie* вы вполне можете терроризировать условного противника бросками хоть с середины поля. Результат будет



довольно высоким. Что касается штрафных бросков, то их выполнение зависит как от усталости, так и, собственно, от личности игрока. Кто бы подумал, но, судя по этой игре, знаменитый Шекил О'Нил может попасть в корзину лишь по чистой случайности!

Интересна возможность настройки *стиля игры*: **аркадный** или **симуляционный**. Если в аркадном игроки в состоянии часами гонять по площадке, не зная усталости, то в симуляционном они вполне похожи на обычных людей. Именно здесь тонко учтены технические и физические данные каждого,

а потому старайтесь равномерно распределять игровую нагрузку между членами команды. Сколько раз приходилось наблюдать довольно комичную сцену, когда в самый ответственный момент игрок, вместо того, чтобы активно бороться за мяч, хватается за сердце и совершенно не желает подчиняться командам. Редкая реалистичность! Жаль, валидол не предусмотрен.

Новичкам не следует забывать, что перед началом первой игры необходимо серьезно отнестись к настройке клавиатуры. Ведь по умолчанию определены лишь несколько *основных функций*: **направление движения**, **пас** и **бросок**. Все остальное каждый назначает, руководствуясь собственными требованиями. Впрочем, начинающий электронный баскетболист вряд ли сразу определит оптимальную расстановку клавиш, ведь далеко не все предложенные приемы достаточно эффективны. Мне, например, наиболее интересной показалась возможность применения запрещенных приемов. Особенно приятно, что судья далеко не всегда замечает удачно



проведенный фол. Так что не отказывайте себе в удовольствии дать пинок сопернику, неосмотрительно повернувшемуся к вам спиной. Поверьте, лучший способ защиты — нападение!

Многие любители электронного баскетбола особо отмечают появление на игровом поле настоящего *рефери*. Он мало что привносит непосредственно в игровой процесс, но здорово добавляет реалистичности. В то же время он не отличается быстротой движений, и паузы в игре, вызванные его зигзагообразными перемещениями по полю, быстро начинают раздражать. Выше всяких похвал движения игроков, скопированные с реальных прототипов. Помимо выполнения чисто игровых функций, они способны на собственные, мало зависящие от вас, эмоции, что весьма забавно.

Нельзя не упомянуть и *звуковое оформ-*



ление. Несмотря на то, что наличие *real-time* комментатора вряд ли кого-то удивит, поклонники игры не устают восхищаться уровнем озвучивания и соответствием его событиям на площадке. Что касается музыки, то, если в начале бесконечный рэп создает некое игровое настроение, то через неделю от него сходишь с ума. Я понимаю, что к чернокожей игре более всего подходит чернокожая музыка, но нельзя же все воспринимать настолько буквально.

Графику игры если и не назовешь идеальной, то она очень близка к данному определению. *NBA Live 2000* по праву считается наиболее совершенным творением *EASports*. Замечания вызывают разве что образы зрителей и запасных игроков. И те, и другие весьма напоминают плоские фигурки, вырезанные из картона.

Что касается недостатков самой игры, то я практически не нашел таковых. Отметим лишь необыкновенную прыгучесть некоторых игроков. Так, осуществляя коронные броски из-под корзины, они на добрых полкорпуса возносятся над отнюдь не низкими щитами. Красиво, конечно, но несколько удивляет, особенно при увеличенных и замедленных повторах.

В целом же игра хороша, и ваши деньги не будут потрачены впустую.

Коды:

Delta Force 2

Нажмите знак " ` " (тильда):

Code	Result
thetrooper	God Mode
sunandsteel	Reload Ammo
diewithyourbooyson	Unlimited Ammo
stilllife	Invisibility

Revenant

Нажми ENTER и набирай:

alreadydead	полное здоровье
potionsnlotions	полная мана
alchemy	много денег
nahkranoth c	валишь монстра первого раза

Age of Empires 2

Нажмите Enter и введите код, потом снова Enter

POLO	Remove Shadow
MARCO	Reveal Map
AEGIS	Immidiate Building
ROCK ON	1000 Stone
LUMBERJACK	1000 Wood
ROBIN HOOD	1000 Gold
CHEESE STEAK JIMMY'S	1000 Food
NATURAL WONDERS	Control Nature
RESIGN	Defeat yourself
WIMPYWIMPYWIMPY	Destroy yourself
I LOVE THE MONKEY HEAD	Gives a VDML
HOW DO YOU TURN THIS ON	Gives a 'cobra' car
TORPEDOx	Kills opponent x (x opponent number)
TO SMITHEREENS	Gives a saboteur
BLACK DEATH	Destroying all the enemies
I R WINNER	Victory

Pharaon

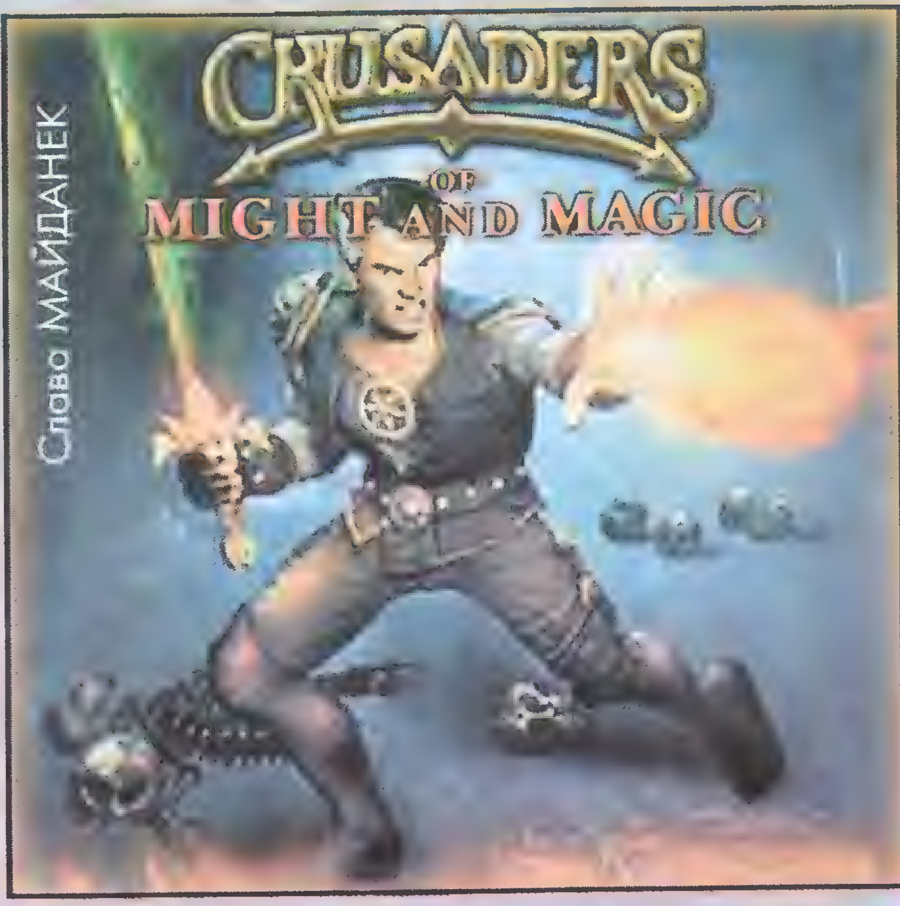
Используя Windows Explorer, выберете файл Pharaoh_Model_Normal.txt. Снимите отрибут 'read-only' (только для чтения) с этого файла.

Затем, открыв в Windows его notepad (блокнот), прочтите инструкцию и отредактируйте то, что вы хотите.

Сохраните файл, и обязательно пометьте файл отрибутом 'read-only' (только для чтения), перед тем как начать играть.

В процессе игры нажмите [Ctrl]+[Alt]+[Shift]+C и выберете «help homeless» и вы сможете получить нужную вам помощь.

Мгновенная победа — процессе игры нажмите [Ctrl]+[Alt]+[Shift]+C и выберите "Pharoahs Tomb" и вы автоматически пройдете этот уровень и перейдете на другой.



Слава МАЙДАНЕК

Разработчик, издатель: 3DO Company

Жанр: RPG/3D-action

Системные требования: Pentium 300 MHz, 32 Mb RAM, 520 Mb HD

Небольшая эратианская деревушка оправилась наконец от последствий долгой и изнурительной войны. Снова, как и долгие, далекие годы назад, во дворах и на улочках раздавался детский смех, в местной корчме отдыхали уставшие за день работы в поле люди, судачили и перемывали знакомым кости кумушки. Но так заведено, что в мире, особенно в мире игровом, нельзя долго жить без войны, а тем более — умирать своей смертью. Одним из поздних летних вечеров деревня запылала, подожженная безглазой армией мертвых. Новый лорд мертвых, новый маньяк, мечтающий о власти над планетой, начал свой поход. Случай спас лишь мальчика по имени *Дрэйк*. Всю свою жизнь парень посвятил тренировкам по овладению холодным оружием и борьбе с некромантами. Земля, на которой он родился и вырос, давно стала провинцией страны мертвых. Погибшие родители служат в армии, разложившиеся, неузнаваемые, ведомые мощнейшей черной магией и чужой злой волей. Лишенный возможности мстить покрупному, Дрэйк в одиночку нападает на пограничные отряды мертвецов. Обычно он выходит победителем из этих коротких и жестоких стычек, но однажды насмешница Фортуна отворачивается от него, и Дрэйка, оглушенного безголовым скелетом, бросают в стальную клетку, дабы казнить и оживить на рассвете, как полагается. Хитроумный герой, придя в себя, отнимает у охранника оружие, как леденец у ребенка, лишает убогого второй жизни и выбирается из камеры. В этот момент в его бренное тело вселяетесь вы.

Хорошая игра открывается симпатичной заставкой и на удивление неказистым главным меню. Обычно каждая рецензия на любой 3D-action с видом от третьего лица содержит проклятия разной степени крепости в адрес «умной» камеры. Разработчики ***Crusaders*** не захотели мириться с подобным положением вещей и остроумно перехитрили всех потенциальных критиков. Теперь в течение всего игрового процесса положением камеры управляете вы лично. Подобный прием использовался в полузабытом уже продукте *Outwars* от *Microsoft*'а, но теперь его отшлифовали и довели практически до совершенства. Играть стало просто удобно. К тому же теперь можно оглядываться как душеньке угодно, а красивых пейзажей в игре хватает.

В Crusaders мы встречаем модное сейчас переплетение жанров, она похожа на сильно увеличенный Diablo. Та же беготня, уничтожение всех встречных бочек, в которых вместо рыбы и капусты хранятся мелкие суммы денег и топоры с палицами (ну почему неизменно в бочках?), и, конечно, нарезка многочисленных монстров. Никуда не делись и очки опыта и показатели навыков. А вот окошко инвентаря подкачало: изображено весьма банально, да и слотов для экипировки персонажа недостаточно. Каждый любитель компьютерных (или настольных) ролевиков получает немалую порцию кайфа от игры, наряжая свое виртуальное воплощение в различные доспехи, амулетики, шлемы, колечки и т.п. А злые и неосмотрительные авторы Crusaders предоставили нам возможность одеть Дрэйка всего-то в... одну кольчугу, щит и меч, пару колечек. Вспомните теперь «Аллоды» и поймите меня правильно. Здоровый смех вызывают по-детски наивные лавочники. Вы можете взять в магазинах все, что плохо лежит, и тут же продать украденную вещь хозяину. Кроме того, не сомневайтесь, купив любой товар за определенную сумму, вы всегда реализуете его по той же цене. То есть продавцы на сделке не зарабатывают ничего. Интересно, платят ли они налоги?

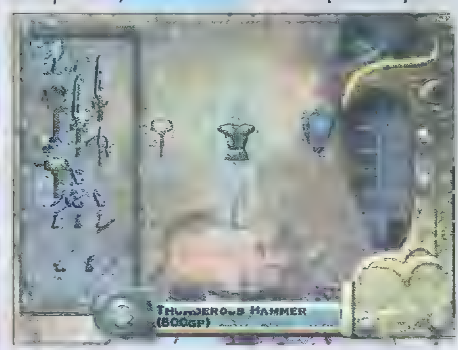


Впрочем, в Crusaders от *3D-action* много больше, чем от RPG. Поэтому в игре графике и быстродействию уделено больше внимания, чем сюжету. Дрэйку приходится большую часть времени проводить на улице, путешествуя между городами и выполняя квесты. Пейзажи весьма разнообразны и красивы, но свободы переме-





щения, хотя бы такой иллюзорной, как в *Trespasser*, не хватает. Все время нужно



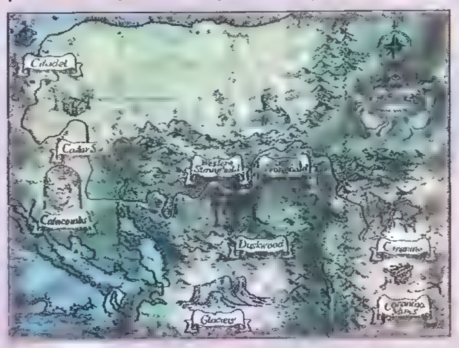
мчаться по дороге, зажатой между отвесными скалами. Если скалы пропали и Дрэйк выбрался на открытую местность, значит, он в заболоченном лесу, где стоит такой туман, что за 30 метров не видно вообще ничего. И конечно, если немного пробежать по этому лесу в одном направлении (любом), то очень скоро можно вернуться все к тем же каменюкам. Чтобы не допустить появления у потребителя преждевременной меланхолии, авторы в больших количествах расставили врагов, поэтому размышлять об однообразии пейзажей у игрока просто нет времени. Но похожи друг на друга только участки при дорогах, а все бэкграунды в закрытых помещениях красивы и оригинальны — гобелены, мозаика, картины, мраморные ступени. Обязательно полюбуйтесь произведениями искусства у гномов — попадаются гравюры, сочетающие стили Дали и Валеджио. Здорово выглядит повышение уровня персонажа — бой на пару секунд замирает, камера под звук фанфар облетает замершего Дрэйка и новопреставившегося монстра, еще не успевшего упасть на пол, и дает возможность осмотреть их с разных выгодных ракурсов. Убитые твари валятся на пол не сразу, а чуть погодя. Можно вихрем ринуться на скелетов, прикончить их тремя точными ударами и



еще немного постоять, глядя, как они хрипя валятся и оседают наземь. Для нормальной работы игре необходим 3dfx, если вы являетесь счастливым обладателем оного, будьте уверены — вашей карточке придется поработать в полную силу. Заклинания, которыми Дрэйк обменивается с чародеями противников, смотрятся очень эффектно. Колдовство полностью перенесено из ролевой Might and Magic, упрощенный вариант Heroes создатели не использовали. А нам теперь можно полюбоваться, как выглядит воин, против которого использовали заклинание, к примеру, Stone Skin.

Звук в игре можно было бы назвать стандартным: свист оружия в воздухе, звон мечей о щиты врагов, предсмертные хрипы и стоны... Все качественно и обычно, без особой фантазии, но ситуацию спасает музыка. На CD с игрой находятся 16 композиций саундтрэка, которые создают 60% атмосферы игры. Мелодии неуловимо похожи на музыкальное сопровождение к Heroes, то тут, то там слышатся до боли знакомые мотивы, и снова вспоминаешь о грандиозных битвах за *Armageddon's Blade*. Впрочем, писать о музыке — занятие неблагодарное, послушайте сами. Хочется только сказать «спасибо» за действительно серьезное отношение к работе композитору *Роберту Кингу*.

Итак, некоторое представление об игре вы получили, пора и в путь. Сначала



Дрэйк отпустит на свободу товарища по несчастью — капитана крестоносцев — и получит свой первый квест. Необходимо добраться до *Цитадели*, парящей над морем крепости, и встретиться со знаменитой *Целестией*. Дорога не вызовет особых проблем — отряды скелетов, патрулирующих этот район, редки и немногочисленны. В Цитадели полюбуйтесь картинами и гобеленами и получите от Целестии второй квест — добраться до *Корантии*, королевства гномов и добыть у них мощный артефакт — *Horn of Shattering*, с помощью



которого можно будет окончательно разгромить легионы мертвых. Воодушевленный поручением, Дрэйк мчится в гномье царство. Придется пройти сквозь старые катакомбы, населенные покойниками, и леса *Duskwood*, охраняемые ограми. В Корантии никто, естественно, не горит желанием просто так расстаться с артефактом, тем более, что король и его подданные опечалены исчезновением в шахтах принца *Дани*. Дрэйку ставят условие — артефакт в обмен на принца. Отважный крестоносец спускается в шахты. Выясняется, что Дани похищен гномами-ренегатами. Пройдя по их трупам, Дрэйк возвращает принца домой. Благодарное чадо моментально отправляет своего спасителя в Duskwood отнимать у огров некий *stolen Scepter* и вернуть его гномам. А тогда, мол, и мы тебя не забудем. Чертыхаясь и проклиная всех гномов на свете, Дрэйк бежит в лес навстречу новым приключениям. Помогайте ему и, как знать, возможно, вас еще не одно столетие будут благодарно вспоминать в Эратии...

Новый продукт 3DO дарит уникальную возможность заглянуть в опасный и таинственный мир вселенной *Might and Magic*. Испытать страх и ненависть, азарт боя и напряженное ожидание, стать спасителем несчастных NPC, прожить еще одну новую и интересную жизнь не зря. Избавить людей от нашествия очередного некромантского лорда и воздух от смрада его мертвых армий. А самое, пожалуй, главное — получить возможность прогуляться по такому теперь родному миру ЛИЧНО.



Богдана КОЗАЧЕНКО

Выпуск ***Tomb Raider: The Last Revelation*** — это, скорее, событие семейное, хотя речь идет об очень большой семье. Собери в клуб любителей этой игры, и он по масштабу сможет поспорить с толкиеновскими, а то и байкерскими тусовками. Недавно мной обнаружен в кинопрокате *«Охотник за реликтом»* — первый в истории фильм, снятый по мотивам компьютерной игры, подтверждает это как нельзя лучше. Обсуждать генераторов мыльных опер не стоит: если появилась еще одна «мыльная» серия, значит, потребители и производители нашли общий язык. В общем-то, и появляются новые серии не так уж часто, а эта, судя по названию, вполне может оказаться последней. В общем, мнение ***Eidos*** и геймеров-поклонников многочисленных талантов Лары Крофт полностью совпало в вопросе, быть или не быть продолжению Tomb Raider.



По летоисчислению эпохи Computers games, Лара уже если не бабушка, то уж точно дама бальзаковского возраста. Нужно обладать неотразимым обаянием, упорством и формой, достойными, скажем, Дэвида Боуи, чтобы по-прежнему иметь хоть какое-то отношение к звездам в таком возрасте. Впрочем, сохранилась она прекрасно, и соседство с той же леди Rynn (Drakan) это только подтверждает. Госпожа Крофт даже несколько похудела: некоторые линии тела, столь сильно впечатлившего в свое время целевую аудиторию, в четвертой серии стали несколько мягче, не такими гротескными, что ли. Прогнозировать не хочется, но в силу того, что делать копию с предыдущей игры Eidos как-то не пристало, усовершенствования, внесенные в Tomb Raider: The Last Revelation, еще вполне могут вознести Лару на ведущее место в рейтингах следующего года.



В любой стрелялке разрыв между сюжетной линией и ежеминутно выполняемыми действиями — дело привычное. Каким бы этот сюжет ни был, ясно, что надо идти вперед, убивая врагов и всячески защищая собственную жизнь, попутно подбирать боеприпасы и потихоньку захватывать вражеские территории, полные всяческих сюрпризов. А в конце — схватка с главным врагом, личным, как в King Pin, или персонифицированным Мировым Злом, как во многих других.

Пусть не слишком оригинальный, но сюжет в шутерах все-таки должен быть, чтобы игра не превратилась в какой-нибудь скудоумный симулятор спецназа. В «Последнем откровении» Лары нет пустынь американского континента, подводных кораблей, тропиков, кварталов вокруг осиротевшей Бейкер-стрит и прочего. На этот раз ее ждут египетские подземелья, катакомбы, храмы и пирамиды, в которых где-то надежно запрятан артефакт и живет древний призрак, — конечно же, враг всего рода человеческого. Время от времени на вашем мониторе будут всплывать полноэкранные видеовставки, а без них любая геймерская забава — не игра, а так...

Учебную часть игры невозможно проскочить, и бывалым соратникам охотницы за реликтом волей-неволей придется пройти весь процесс обучения вместе с ней. На этот раз придется тренироваться не в доме или спортзале: совсем маленькая Лара совершенствуется под наблюдением археолога *Вернера фон Кроя* прямо в развалинах храма. Заодно становится понятно, откуда взялся ее безразмерный рюкзак. Это случилось в тех же запущенных развалинах, где валялся скелет какого-то мародера-неудачника. Вот он-то и держал свое последнее имущество в костлявых пальцах. Ну, остался, в итоге, и без рюкзака, и без руки.



До середины первого уровня у Лары есть *проводник* — странный молчаливый тип, который начинает быстро действовать на нервы одним своим присутствием. Вроде бы он указывает дорогу, но от решения мелких квестов самоустраняется с самым невозмутимым видом.

Приятно иметь дело с хорошими традициями, оправдывающими смелые ожидания. Давно известно, что любое произведении Eidos — это, в первую очередь, первоклассная графика, затем — стиль, и только потом — все остальное. Возьмись Eidos выпускать хоть симуляторы, от них никогда не дождешься ни вторичности, ни периферийного убожества Delta Force, Deer Hanter и иже с ними.

Интерфейс игры изменился в лучшую сторону. Разработчики увеличили количество полигонов, и *преимущества 3D* сияют во всей своей необычайной красоте. Отличное (в смысле — тоже очень красивое) *освещение* еще лучше прежнего, прозрачность и полупрозрачность тумана и прочего апгрейдили на славу. *Интерьеры* не слишком перегружены посторонними предметами, любая вещь когда-то вам пригодится.



Впрочем, несмотря на заявленный разработчиками обновленный на 90% движок, старые знакомые глюки изредка встречаются. Впрочем, не так их много, чтобы на этом заострять внимание. В общем, сами увидите.



Можно без преувеличения заявить, что репертуар движений госпожи Крофт легендарен хотя бы в силу того, что необычайно богат. По-моему, достаточно было привычного набора, но не таков разработчик Eidos: не мог он не внести какое-либо новшество в старый ассортимент. Теперь, помимо сальто, кувырков во все стороны, полетов над расщелинами, можно лазить и раскачиваться на канатах — раз; открывать двери, как того душа пожелает (ногами то есть), — два; вертеть в руках, употреблять по назначению различные предметы (отныне — интерактивные!) из рюкзака — три... Ну и еще много чего. Кроме того, полностью обновили *звуковое сопровождение*, и получилось ничуть не хуже прежнего. Еще в этой игре по египетским гробницам можно проехаться на мотоцикле или джипе, а это чего-нибудь да стоит! Хотя драться ногами или какими-нибудь камнями Лара так и не научилась. Впрочем, тогда управление героиней было бы равносильно разыгрыванию какой-нибудь фуги Баха, так что остановка на стандартном наборе огнестрельного оружия только к лучшему.

В Египте Ларе понадобится сравнительно мало *оружия*: два пистолета (запас патронов не ограничен), револьвер (само собой) шотган, гранаты, арбалет и пистолет-пулемет УЗИ. Боеприпасов в окрестностях не так уж и много, так что беспрерывные очереди по врагу не нужны. Еще на один шаг игра отошла от традиций DOOM'а: с самонаводящимся оружием покончено, целится придется вручную, так что советую накануне сходить в тир, чтобы вспомнить, как это делается.

Как обычно, двери и решетки в игре открываются не иначе, как с противоположного конца уровня. Окрестности не просто располагают — обязывают к обилию загадок; некоторые просто выводят из себя. Например, на втором уровне из комнаты, где пять плит пола светятся, не сможешь выйти, если не сумеешь пропрыгать в строгой последовательности от двери до двери только по ним, причем ни в коем случае не наступая на обычные, не горящие плиты. Впрочем, разработчики помнят о любителях стрелялок в чистом виде: после определенного количества ошибок в дневнике Лары сами собой окажутся ЦУ, следование которым ускорит встречу с новым врагом. В любом случае, стрелялки ради стрелялок уходят в прошлое, и вам придется не только разрабатывать набор индивидуальных тактик для каждого нового врага, но и напрягать мыслительные процессы, чтобы найти и правильно употребить рычаги-входы-выходы etc.

Число врагов Лары в Египте, откровенно говоря, невелико. Но расстраиваться рано: в данном случае количество прекрасно перешло в качество. Отныне первенство за честными поединками — «один на один». AI противников (половина которых не являются подопечными Greenpeace) достаточно мощный: теперь на один-два скелета (мумия; скорпионы, шакалы, всадники и пр.) понадобится ровно столько энергии, сколько раньше уходило на целую свору.

Впрочем, и придраться есть к чему. *Панель управления* содержит несколько сюрпризов: традиционный Esc вызывает к жизни рюкзак, который в этой игре не имеет никакого отношения к выходу. А для того, чтобы выйти, следует жать кнопку P (англ.), которая в большинстве игр включает паузу.

Управление основными движениями охотницы намертво привязано к центральной части клавиатуры, то есть кнопки «вверх», «вниз», «вправо» и «влево» не продублированы ни слева, ни справа. Устранить это неудобство для поклонников мыши и клавиатуры в «Опциях» невозможно, они намертво заблокированы разработчиками.

Системные требования таковы: минимальные — Pentium 166, 32 Mb RAM, 3D acc; желательные — Pentium 266, 64 Mb RAM, разумеется, 3D-ускоритель. При наличии Pentium 233, оснащенного 64 Mb RAM, плюс Voodoo 3 высокая детализация текстур и отсутствие торможения вам обеспечены точно. Мультиплейерного варианта у этой игры нет. Учитывая то, что в Tomb Raider: The Last Revelation около 40 уровней, ближайшие несколько месяцев многим из вас придется провести за монитором, отгадывая секрет ее молодости...



Желаю успеха в безнадежном предприятии!

Если у вас есть ребёнок, то значит, вы — родители, а если вы родители, то вам рано или поздно придется проштудировать эту новогоднюю инструкцию по уходу за детьми.

ПРАЗДНИЧНЫЙ БУМЕРАНГ

Наталья ГРАДОВАЯ

Каждому знакомо это чувство. Рассказывая об отличной книжке, потрясающем фильме или классной игрушке, мы испытываем легкую зависть к человеку, которому еще только предстоит прочесть, посмотреть или поиграть во что-то замечательное. У него впереди масса положительных эмоций, а мы их уже пережили. Даже если перечитать книгу или вновь посмотреть фильм, впечатление не будет таким ярким, как в первый раз. Но все же есть блаженство повторенья! Это — своеобразный бумеранг. Помните — «Поделись улыбкою своей, и она к тебе не раз еще вернется»? Есть существа, чьи впечатления столь ярки, а эмоции непосредственны, что сопереживание им превращается в праздник души. Не верите, что так бывает? А вы попробуйте. Например, поиграйте с вашим ребенком в какую-нибудь компьютерную игру. И, гарантирую, если его захлестнет море восторга, радостный прибой докатится и до вас.

Несколько восторженное начало у меня получилось, но ведь сейчас все-таки праздники: Новый год, Рождество, Старый Новый год. Хоть в этом нам повезло: где еще в мире отметишь два Рождества и два Новых года подряд? Целый месяц веселья. Целый месяц можно получать и дарить подарки. И не сомневаюсь, что наши детки не преминут воспользоваться такой возможностью. Я, например, еще в конце ноября записала под диктовку своей пятилетней дочери перечень ожидаемых подарков. Пункт «новый дикс» был шестым, между «игрушечным шакалом» и «мужем для мамы-кошки». Так что думаю, несколько советов по поводу детских игр окажутся весьма кстати.



Если бы меня попросили определить лучшую детскую программу ушедшего года, я бы, не задумываясь, назвала **«Тарзана»** — диснеевскую аркаду по одноименному мультфильму. Подробнее о ней можно прочесть в ноябрьском игровом номере «Моего компьютера». Но лучше один раз увидеть, чем семь раз прочесть, как играл кто-то другой (вот-вот, и испытываю я то чувство, о котором говорила — мне жаль, что я уже сыграла). *Графика, видеоэффекты, звуковое сопровождение* — сногсшибательны, потрясающи и почти совершенны. Игра динамична, насыщена разнообразными задачами и юмором. Увы, как прочие современные программы, она довольно требовательна: необходима видеокарта с поддержкой 3Dfx и хотя бы Pentium 100 МГц. В комплекте с видеокассетой игра станет чудесным подарком вашему маленькому геймеру.

Другая классная аркада (тоже диснеевская) — **«A Bug's Life»** («Жизнь жуков»), по мотивам одноименного мультфильма. *Системные требования* — практически те же, что у «Тарзана», хотя места она занимает намного больше — 36,0 Мб. Для тех, кто не видел мультфильм, коротко изложу сюжет. На маленьком островке посреди ручья живет муравьиная колония. Но, оказывается, и в мире насекомых процветает рэкет: стая саранчи, обещая «защиту» от якобы воинственных жуков, регулярно пожирает собранный муравьями урожай, оставляя тем лишь жалкие крохи. Над колонией нависла угроза голода, и, как обычно случается, главному герою предстоит взять на себя все тяготы победы. Таким героем становится изобретательный непоседа Флик. Он уже отличился: по его вине погиб весь приготовленный для саранчи оброк, а потому принцесса и ее советники рады избавиться от него — никто не верит, что Флик способен совершить нечто стоящее, а тем более привести помощь. Однако Флик — из породы неисправимых оптимистов, и мысль о бесплодности усилий просто не приходит в его гениальную голову. Может, оттого у него все получилось: и помощников нашел, и смог убедить соотечественников, что с саранчой нужно бороться, и принцесса его полюбила. Мультик по-диснеевски завершается грандиозным хеппи-эндом.

Игрушка намного эффективнее, чем мультфильм, позволяет взглянуть на мир глазами насекомого. *Точка зрения игрока* располагается прямо над головой Флика (или иного играющего персонажа); когда герой поворачивается, «камера» слегка запаздывает и можно увидеть муравья со стороны. По ощущению слегка напоминает игру в трехмерный авиасимулятор, с непривычки может закружиться голова. Все персонажи, предметы, растения *объемны*, пространство — *трехмерно*. Если не следить внимательно за передвижениями главного персонажа — заблудитесь. Флик в случае необходимости (или по воле игрока) бежит по стенке туннеля, перепрыгивает с предмета на предмет, взбирается на камень, гриб, листок. Он защищается, бросаясь ягодами (к счастью, его снаряды «самонаводящиеся»: вам нужно лишь более-менее правильно установить направление броска). Врагов у отважного муравья довольно много, некоторые (например, кузнечики или птицы) непобедимы, а значит, придется подумать об обходных путях. Как и в «Тарзане», Флик — не единственный главный герой, вас ждут приятные сюрпризы. А *звуковое сопровождение* поможет проникнуться ощущениями и впечатлениями «мира под ногами».

Если же ваш малыш просил у Деда Мороза щенка или котенка, обратитесь к но-

вой (третьей) версии игрушки **«Кошки и собаки. Виртуальные питомцы»**. Этакий много-многоразовый стационарный тамогочи. В *виртуальном питомнике* найдете щенка или котенка на любой вкус — в этой программе представлены почти два десятка пород кошек и собак. Бульдог, чау-чау, датский дог, овчарка, такса, дворняжка; кошка ангорская, персидская, коленкор, русская голубая, обычная «Мурка»... Причем разработчики позаботились, чтобы ребенок, выбирая питомца, осознал всю степень ответственности, взваливаемой на хрупкие плечи. Выбрав, например, щенка, малыш должен *принять* его (клацните левой клавишей мышки по соответствующей иконке): дать питомцу имя и подписать контракт. Можно оставить имя, данное авторами программы или назвать по-другому. А затем на экране появится текст *Контракта*. Этот документ обязывает хозяина дарить каждому своему виртуальному питомцу любовь, внимание и ласку. Каждому, поскольку, ручаюсь, одним щенком или котенком ваш ребенок не ограничится. Хозяин обещает регулярно кормить «зверя», играть с ним, выгуливать, награждать за хорошее поведение. Контракт напоминает: если с животными плохо обращаться, они могут и сбежать.

Итак, найдя друга, отправьтесь с ним *во двор, на пляж* или *площадку для игр*. А если погода плохая, поиграйте *в гостиной*. Кормить щенков и котят приходите *в кухню*. Непослушного питомца накажите, поливая водой из брызгалки, послушного — угостите печеньем. Нажав и не отпуская правую кнопку, держите питомца за загривок. Чтобы прогнать, швырните его в красную дверь, но если вы уже не сердитесь — впустите его обратно. Нажав на кнопку *«фотоаппарат»*, сфотографируйте своего любимца. Программа также снабжена *Публикатором*. Войдя в него, вы можете пообщаться на специальной Web-страничке с другими любителями виртуальных животных — конечно, если у вас есть выход в Интернет. Поместите там портрет своего питомца. И там же (мои соболезнования!) похороните его на виртуальном кладбище животных. Игра занимает 90 Мб и требует перезагрузки компьютера в режиме MS-DOS.

И, наконец, для маленьких конструкторов и любителей игрушечных дорог – **«Веселый поезд»** производства *Lego Media*, который позволит удовлетворить эту страсть и построить не просто железную дорогу, а целый город! И не один, а сколько хочешь. Каждое произведение можно записать и любоваться делом рук своих бесконечно. Все детали конструктора находятся *в виртуальном чемоданчике Lego*, строительство ведется при помощи мыши. И железные, и автомобильные дороги могут быть какой угодно сложности и конфигурации, главное — правильно расставить стрелки, семафоры и светофоры, иначе поезда потерпят крушение, а на шоссе возникнут аварийные ситуации. Поезда начинают двигаться автоматически, как только вы полностью закончите строительство и свернете чемоданчик. В идеале, в правильно спроектированном и выстроенном городе, даже пешеходы будут передвигаться по улицам.



Интерфейс в игрушке очень простой, полностью переписывать ее на жесткий диск не нужно. Занимает 200 Мб. И, что существенно, избавляет от опасности пораниться о какую-нибудь острую детальку, забытую на ковре.

Вот мы нечаянно и поспособствовали развитию модного нынче подарочного бизнеса. Дарите подарки, получайте подарки — доставьте радость себе и близким!

«МОЙ КОМПЬЮТЕР» №1-2 (68-69) 17.01-24.01.2000

«В бою с настоящим противником от мыши толку немного»... Действительно, какой толк от мышки, если толк только от кирпича. Это известно всем, кто хоть раз встречался с настоящим противником. Но не будем спорить, лучше прочитаем, что говорит об этом «Revenant».

Богдана КОЗАЧЕНКО

REVENANT

Как многие из вас успели заметить, Revenant — игра достаточно большая, и приключений в ней хватает. Возьмись я делать полезные советы к каждому квесту и всем встречам с более-менее сильными монстрами, «Моему игровому компьютеру» пришлось бы выпустить специальное приложение для того, чтобы все поместилось. К сожалению, такой возможности нет; посему придется ограничиться минимумом, который, возможно, многим из вас покажется недостаточно полным; что ж, чем богаты, тем и рады. Приступим.

Если зайдете в гости к мастеру Джангу, лучше запишитесь накануне и имейте в виду: пока вы не выполните тренировочную норму, дверь на улицу не откроется. Внизу экрана пишется, что и в какой последовательности делал сам сенсей: это нужно будет повторить энное количество раз. Тренировка может затянуться минут на 20, зато сила и мана героя будут неуклонно, хоть и не очень быстро, возрастать. Пользоваться нужно все-таки клавиатурой (A,S,D,Q,W,E — удары, F — блок), так как в бою с настоящим противником от мыши толку немного. Герой поочередно использует все известные ему удары, хотя каждый враг требует к себе особого подхода. Впрочем, если вы считаете, что **Локк** и так дерется неплохо, а дверь на улицу все равно не открывается, может сработать обходной маневр. Нужно некоторое время, ничего не делая, постоять в сторонке: после этого сенсей похлопает в ладоши и



скажет (несколько иронично, на мой взгляд) что-то вроде: «Хорошая работа, друг мой!» Тогда путь открыт и можно спокойно уходить, если вас, конечно, потом не будет мучить совесть.

Одна из горожанок подарит Локку письмо на двух страницах и красную розу. Это, пожалуй, единственные «непрактичные» предметы в игре: употребить их нельзя. Зато, заглядывая каждый раз в свой рюкзак, Локк должен чувствовать прилив всяческих положительных эмоций: молодая леди выбрала достойный сувенир для отважного рыцаря.

Управляя героем, вы можете столкнуться с одной странностью в его поведении. В том, что он быстрее бегает (*клавиша R*) без меча, нет ничего удивительного. Однако, наткнувшись на врага, отказывается достать оружие и отбиваться, не говоря уже о нападении. Это не глюк: дело в том, что Локк использует меч по назначению в том случае, если он его и не прятал в ножны, то есть так и бежал с оружием наперевес. Если же ему пришлось какое-то расстояние покрыть в «вольном» режиме, следует сначала убрать бег, снова *нажав R* (соответствует стойке «смирно»), потом достать меч (*клавиша C*) и только затем объяснять монстрам, кто в доме хозяин.

В лесу легче всего идти по берегу моря: тогда уж рано или поздно куда-нибудь да придешь — не в лагерь, так в деревню... Однако следует помнить, что после посещения башни Локк не сможет больше вернуться в город своим ходом: с этой минуты придется пользоваться телепортом и другой дороги нет.

Внимание! Левый телепорт (дворцовый) в башне игнорировать не стоит. Жизни у вас по сравнению с драконом все равно мало (соотношение 100-150 против 800), и трех его ударов — огнем, «клювом» и крыльями — вполне достаточно для летального исхода. Хоть блок *(F)* и защитит от удара, все равно долго продержаться, смею заверить, очень трудно, даже если в прошлом вы — победитель чемпионата по Mortal Combat 4. Можно вернуться в город и еще потренироваться у Джонга, можно все деньги, полученные за убитых монстров, потратить на доспехи или самое дорогое оружие. Но, по-моему, лучше всего зайти в аптеку и купить штук 10-12 бутылочек с жизнью. Колдовство в битве с драконом вряд ли поможет, так как на заклинания уходит много драгоценного времени. Производя магические опыты, Локк застывает, аки каменное изваяние, и дракон использует эти промежутки крайне умело и уж, конечно, не в вашу пользу. Руководя боем с помощью клавиатуры, нужно держать стрелку мышки на изображении вещевого мешка. Постарайтесь стоять как можно ближе к брюху дракона и вперед: как только количество жизни начнет убывать, нажмите на заветный шкалик и продолжайте бой.

Кстати, о магии: из длинного списка заклинаний можно выбрать 4 наименования, они будут все время под рукой. Чтоб не возиться с «мышью» в разгар боя, разберитесь в том, к какой именно кнопке присоединяется заклинание: от F1 до F4.

Добравшись до деревни, не пугайтесь более чем убедительного размера вашего противника: Локк выигрывает имен-



но в силу своего небольшого роста, ергo, ловкости. После боя не забудьте обойти деревню в поисках сундуков: их содержимое вам еще очень пригодится. То ли здесь, то ли в лагере разбойников

Локк должен отыскать отмычки, без которых большинство сундуков на следующем уровне останутся закрытыми, а их содержимое может оказаться вопросом жизни или смерти.

С теми предметами, которые Локк получил в подарок, нашел или отвоевал, следует обращаться осторожно, и вот почему: если вы предложите, скажем, мастеру Джангу гору денег, он возьмет. Однако это никак не повлияет на исход тех заданий, которые нужно выполнить. Отдав по ошибке кому ни попадя нужный предмет, в 70% он для вас будет потерян безвозвратно. В редких случаях пропажа останется лежать на земле, если нет — игру придется начинать едва ли не заново.

Если герой перегружен тяжестями (например, запасным комплектом одежды), он начинает медленнее двигаться, и пока вы не продадите излишки в лавке (можно и выбросить, если совсем невмоготу), «вызов игры» придется делать на-



много чаще. Это хорошо видно, когда герой, избавленный от всего ненужного, возвращается в лабиринты или пещеры: скорость движений увеличивается почти вдвое.

Что касается оружия, вас могут удивить два окна над «куклой» Ревенанта, предназначенные для лука и стрел. Почти что половину игры придется обходиться без них, и я не думаю, что вы очень остро почувствуете недостаток. Только в каменном лабиринте, полном зомби и пауков, найдется и то и другое. Однако следует учесть, что лук и замораживающие стрелы — эксклюзив-



ный подарок для королевы пауков, которую иначе убить практически невозможно: сначала мерзкую тварь нужно заморозить, потом рубить, и так много раз. Стрел всего 25, а жизни у паучихи хватает, так что оружие следует употреблять аккуратно.

В пещерах и каменных лабиринтах открываются не только сундуки, но и гробницы, но советую, не трогайте постаменты, украшенные чем-то вроде огромной булавы, — это просто дизайн. Переходы из пещеры в пещеру при наличии 3D-ускорителя, по-моему, хорошо видны. Если видеокарта не достаточно хороша, лучше пользоваться курсором: на каждой «двери» он превращается в «ручку».

Добытый пузырек со спорами открывает светящийся аппарат; по-другому эту вещь использовать не удастся.

Сюжет игры все-таки линейный, хотя обилие запутанных подземелий, пещер и прочего может привести вас к другому выводу. Существуют несколько указателей верного пути. Во-первых, интуиция, плюс пустые сундуки по дороге: если в них ничего не лежит, значит, вы оттуда уже все вынули. Во-вторых, в пещерах разбросаны скелеты с устрашающего содержания свитками: новый свиток — новый указатель. Есть еще какие-то то ли искры, то ли золотистые мошки: они встречаются где угодно и, как мне кажется, также имеют некоторое отношение к выбору дороги.

В подземелье Локку придется не то чтобы очень туго: скелетов полно, мошки тоже есть, а то, что рычаги, открывающие королевскую паучиху, расположены на разных (естественно, максимально отдаленных друг от друга) концах уровня, ни у кого не вызывает удивления. В общем, это и хорошо, что вам придется далеко ходить: нельзя же в самом деле пройти такую красивую игру за какие-нибудь сутки?

Глюки и всяческие программные неприятности оказываются, прежде всего, у пиратских копий на русском языке. Поэтому покупая игру, лучше отдать предпочтение английской версии на двух дисках: в этом случае вы избежите неприятностей. Если верить слухам, пропатчить Revenant можно так. В ini-file заменяются две строчки: *1) NoEAX = Yes; 2) No3Daudio = Yes.* После правок сбои в программе должны прекратиться. Кроме того, все видеовставки собраны на втором диске, а без них игра выглядит незавершенной. Зато Revenant инсталлируется на жесткий диск весь, без остатка, что удобно, если вы его, скажем, одолжили.

Коды к Revenant следует вводить так: сначала жмите ENTER до тех пор, пока не появится выделенное белым (а не желтым, как обычная строка) шрифтом слово *Message*. Потом выбирайте, что вам больше нравится. Объясню некоторые, чтобы не отбирать у уважаемых геймеров возможность экспериментировать.

1) *alreadydead* (Restore Full Health).

2) *potionsnlotions* (Receive Many Potions).

3) *alchemy — 999999 Gold.* Думаю, объяснять не надо. Власть денег страшна: после того, как этот код сработал, играть больше не хочется. В итоге, груду денег пришлось бросить прямо на улице



города, и что бы вы думали? Ни один горожанин не позарился на сокровище, так что оставалось радоваться тому, что на одно архитектурное украшение в городе стало больше.

4) с помощью *nahkranoth* (Kill Monster With One Hit) вы сможете, не напрягаясь, убить любого монстра. Однако не забудьте прицелиться, иначе не сработает!

5) *noamnesia* (Unknown Effect) поможет Локку вспомнить, кем он был в прошлой жизни. Показатели жизни, маны и ловкости вырастут максимально.

6) *lookunderthehood* (Unknown Effect) обеспечит Локку очень плотный обед. Рюкзак заполнен всяческой едой, причем каждая закуска представлена в пяти экземплярах. В числе прочих появятся бутылка молока и бокал вина, которых мне не пришлось встретить без кода за всю игру.

7) *abracadabra* (Unknown Effect).

8) *spell pouch* (Unknown Effect) — обеспечит все магические талисманы.

9) *gimmesomegrub* (Unknown Effect).

10) *debug* (Unknown Effect) и 11) *potionmix* (Unknown Effect).

Конкретных советов по прохождению игры тут не будет из принципиальных соображений: полное прохождение не входит в компетенцию проходимца.

Удачи!



Зиновий ДЕМЬЯНЧУК

В последнее время для некоторых обладателей компьютеров в этом пункте можно смело дописывать лозунги, например, что-то вроде: «А не пора ли отправиться за новой видеокартой?!» Многие сразу с грустью вспомнят об оперативной памяти или о драйверах... К сожалению, компьютерная техника устаревает удивительно быстро. Отсутствие системных требований для какого-либо программного продукта (соответственно, снимающее вопрос об апгрейде машины) — невыполнимое желание простого смертного. Под каждую новую игру (и не только) подгонять свой компьютер не хватит денег. Каждый должен выбрать сам. Мне кажется, более рациональный именно в этом случае выбор — серьезная игровая приставка. Системных требований действительно нет (кроме как наличие самой приставки), так как игры, выпущенные для платформы **Sony PlayStation**, *всегда в одном стандарте. Не уступая по качеству изображения и по количеству выпускаемых на рынок игр, PlayStation создает серьезную конкуренцию PC. Число же новинок заслуживает особого внимания. Многие из них сначала выходят на PlayStation и только со временем на PC. Так случилось и на этот раз, дата выхода* **Xena: Warrior Princess** *на PC пока неизвестна. Но игра, безусловно, заслуживает вашего внимания.*

Жанр: action/adventure
Разработчик: Universal Studios Digital Arts
Издатель: Electronic Arts
Системные требования: ?!

Если, кроме компьютера или приставки, вы иногда включаете и телевизор, то, во всяком случае, хоть раз натыкались на одноименный сериал. Многие персонажи фильма перекочевали в игру. Надо отметить, что отрицательных намного больше. Здесь вы встретите и короля пиратов *Пактолуса* с доброй дюжиной головорезов, и злобных *Амазонок-Отступниц*, переметнувшихся к злым силам, а король *Валериан* со своей свитой не изъявит ни малейшего желания пропустить Ксену через свои владения. Не обошлось и без мифических созданий. *Огромный Циклоп; Минотавр*, блуждающий в поисках новой жертвы; гигантский *дракон Дейзан*, охраняющий Врата Царства Мертвых; *Одины; Колдуны* и т.д. Решая квесты, вам придется испытать всю «дружелюбность» этих героев.



Горстку же положительных персонажей надо постоянно освобождать (как в случае с заложниками) или охранять (пророка Феи). Как и в фильме, подруга Ксены, беззаботная *Габриель* все время попадает во всевозможные неприятные истории. Вот и на этот раз, стоило Ксене отлучиться, сразу нашлись добрые люди, которые ее похитили (понятно, что не корысти ради, а для обретения вечной жизни и прочего). Как и подобает настоящему рыцарю, Ксена спешит ей на помощь...

Путь предстоит не легкий. Вы побываете в разных частях мира, окунетесь в греческую и скандинавскую мифологию и даже посетите подземное царство мертвых. Сюжет игры гармоничен и логичен. Во всяком случае, не возникают вопросов: почему именно сюда попала Ксена, или зачем ей надо это делать? Художественные вставки приятно дополняют впечатление.

Семь миров поделены на 21 уровень, в каждом из которых вам предстоит решать определенную задачу. Графикой и движком Xena: Warrior Princess немного напоминает Tomb Raider. При всем сходстве с прототипом из сериала, чувствуется, что героиня — «дальний родственник» Лары Крофт, только из другой эпохи. Сами квесты намного короче и динамичнее, но без определенных навыков выполнить их будет непросто. Для начала добрый совет — не побрезгуйте зайти на «Тренировочную арену».

Именно здесь (как и в Tomb Raider) определитесь с раскладом кнопок

на вашем джойстике (предлагается три) и опробуйте все возможные их комбинации. ***Арсенал оружия***, по сравнению с Quake или Unreal, намного скромнее: в наличии только меч и Шакрам (бумеранг в форме диска). Научится владеть этим оружием — ваша главная задача. Учиться, поверьте, есть чему. Всевозможные удары, выпады, подсечки мечом в комбинации с ударами ногами оставляют мало шансов противникам. Благодаря вам наш рыцарь научится блокировать удары и достаточно резво уходить от нападения противника. Манера ведения боя напоминает «файтинги». Удары производятся быстро и резко, буквально один за другим (только успевайте вспоминать нужные комбинации кнопок). Но особого восхищения заслуживает Шакрам. По своим возможностям это достаточно оригинальное и неординарное оружие. Оно не только успешно поражает противника, но и во многих случаях это — единственный «ключ» для решения квеста. Без его помощи вы не справитесь с драконом Дейзана в его логове и не сможете опустить мост, ведущий в крепость. Научитесь быстро, а главное, точно наводить Шакрам на нужную цель (изменяя кнопками траекторию полета), и у вас появится больше шансов выжить. Вы можете использовать его и для осмотра арены будущих сражений, так как камера перемещается вместе с Шакрамом по всему маршруту полета.

Сейчас, когда вы уже почувствовали, на что способна Ксена, — в путь. На каждом уровне вы сможете найти ***множество полезных вещей***. Для этого просто стучите во все двери (иногда вам откроют), толкайте телеги (даже если написано, что ее лучше не трогать) или разбивайте всяческие горшки, ящики, бочки и т.д. Все, что удастся найти, используйте сразу (на следующий уровень они не переходят). Приятно находить кем-то забытые магические шары. Действуют они непродолжительное время, но очень эффективно (особенно когда противников через-чур много). *Артия* (Руки Зевса) поражает врагов электрическими разрядами. *Прометей* (Шар Огня) и ваш *Шакрам* уничтожает ближайших противников даже без наведения на цель. *Дракон* (Заморозка) — один удар и вместо противника глыба льда. Если стало плохо со здоровьем, ищите синие колбочки, помогает. На каждом уровне Ксена может обнаружить по два свитка с подсказками, но они не всегда помогут. Так, например, в замке Валериана вы прочтете, что надо развернуть катапульту и выстрелить, но куда? У вас есть только один шанс, чтобы узнать ответ.



Второго выстрела не предусмотрено. Или, например, при встрече с миловидным Циклопом на острове Кронос. Даже интересно, какие зловещие следы вы там найдете? Количество же собранных предметов и свитков никак не влияет на прохождение уровня (это больше для итоговой статистики). Главное, во что бы то ни стало добраться до заветного выхода, выполнив основную задачу уровня.

Квестовые загадки несложные, так кажется только тогда, когда найдено решение. Так, например, бессмысленно сражаться с тем же Циклопом — он все равно сильнее Ксены. Если же ударить Шакрамом в его единственный глазик, он разожмет руку, которой удерживается за скалу (всего несколько ударов по пальцам). Если вам удастся осуществить эти нехитрые операции, Циклоп с криком полетит вниз, а вы сможете пройти дальше. Просто, не правда ли? Но уверен, до этого вам нужно будет поорудовать мечом и не единожды пройти уровень с самого начала. Некоторые загадки решаются случайно.

Оригинально выглядит постоянно присутствующая информация на экране. Ничто не отвлекает вас от происходящих событий. Одновременно вы сможете увидеть все предметы, которые Ксена успела подобрать, также ее состояние здоровья (как и положено в играх). Но и это еще не все. Вы также получите данные о состоянии здоровья ваших противников с момента их появления на пути героини и до... чьей-то победы. Кстати, жизнь изображена в форме меча. Длина меча определяет значимость представшей перед вами нечисти. Серия точных ударов — и меч жизни противника (или ваш) постепенно обливается кровью. Идея достаточно интересная для игр подобного жанра, не правда ли?

Игра быстротечна и увлекательна. Взяв в руки джойстик и загрузив Xena: Warrior Princess, а также ощутив с первых же минут приятный прилив адреналина, без сомнения, вы не оставите героиню в одиночестве. Помните: Габриель до сих пор в руках Колдунов и только Ксена (благодаря вам) сможет ей помочь. Сейчас не важно, что лучше для игры: Sony PlayStation или компьютер. У вас сосем другие цели.

PAX IMPERIA
EMINENT DOMAIN

Владислав АВИЦЕННА

Честно говоря, когда я начал готовить материал по данной игрушке, я был абсолютно уверен, что мне попал в руки классический вариант космической стратегии. Каково же было разочарование, когда, установив игру на машину, я понял, что она не имеет ничего общего не только со столь привычным и милым моему сердцу StarCraft'ом, но и с любой другой игрой, виденной мною раньше. Вспоминался разве что светлой памяти Master of Orion, но он был походовой стратегией, а в данном случае действие разворачивалось в реальном времени.

Первые впечатления появились достаточно быстро и были, мягко говоря, неожиданными. Игра вела себя независимо и казалась абсолютно самодостаточной. Моего присутствия она замечать принципиально не хотела. Все строилось, развивалось, изобреталось и воевалось безо всякого вмешательства извне, а мое участие заключалось лишь в том, чтобы вовремя указывать, какую планету я бы еще хотел освоить. Правда, продолжалось это недолго, и первые же встреченные мной завоеватели, лихим аллюром проскакав по моим недавним владениям, очень быстро отправили меня за борт (в смысле, за пределы этой прекрасной вселенной).

Оправившись от первого шока, я подумал, что здесь не все так просто, как казалось вначале, и, подхлестываемый азартом, решил, что доведу следующее сражение до самого что ни на есть победного конца.

Получив массу полезных (как, впрочем, и не очень) советов от игрового редактора, я решительно ринулся в бой. Несколько с ходу захваченных планет подстегнули мои и без того непомерные завоевательские амбиции. Построив громадный военный флот, я бросился на решительный штурм и... понял, что, наверное, еще не все понял. К этому моменту игра уже перестала казаться мне простой и неинтересной, так что, сконцентрировав весь свой многолетний запас усидчивости, я все-таки сумел освоиться в этом воинственном мире.

Предыстория игры повествует о той знаменательной истории, когда человечество, открыв технологию гиперпространственных переходов, наконец-то стало полноправным участником космического сообщества. Большая часть событий, описанных в заглавном мультфильме, не несет смысловой нагрузки, а потому и говорить о них здесь не стоит.

Собственно сама игра начинается с того, что вы в образе некоего бестелесного духа скитаетесь по окраинам вселенной и вдруг (о, чудо!) натыкаетесь на совершенно бесхозную лабораторию по созданию тел для таких вот скитальцев. Выбор форм существования достаточно широк, и каждый может получить по своему вкусу. Можно что-нибудь человеческое и гуманоидное, а можно что-то и вовсе уж кошмарное и червякообразное.

Каждая *раса* обладает определенными, только ей присущими характеристиками. Так, нечто человекоподобное под названием *КарьЦоран* чрезвычайно продвинуто в экономике и за счет очень эффективного управления мирами развивается быстрее остальных. *Червяки Иссла* — телепаты, использующие свои способности самым подлым образом; это непревзойденные шпионы и диверсанты. *Пауки Шарм* очень быстро размножаются и, будучи крайне малочувствительными существами, могут жить практически везде. А совсем уж неведомы зверушки *Днарен* — прекрасные ученые и строители.

Кстати, наиболее сбалансированной по своим характеристикам расой являются, собственно, *люди*. У них нет каких-то выдающихся способностей, но они единственные, кто умеет все понемногу. Именно с них и советую начать освоение игры.



Если же вас не устраивает ни один из предложенных вариантов, можете, нажав кнопку *«Создать»*, самостоятельно откорректировать характеристики, пере-

распределив очки между способностями, навыками и умениями ваших любимцев.

В начале игры вы обычно получаете одну довольно развитую планетку и в придачу несколько кораблей. Советую не медлить, а сразу приступать к экспансии. Просмотрите все окружающие планеты и выберите те из них, которые богаче ресурсами. Немаловажным фактором является и приспособленность атмо-



сферы для жизни (зеленый улыбающийся значок означает полное соответствие нуждам вашей расы, красный — абсолютную непригодность). Закрепляться на планетах, пусть даже ресурсоемких, но непригодных для жизни, не советую. А если и занимать такую планету, то только, чтобы насолить врагам и не строить никаких укреплений. Одни убытки от них. Выкачать ресурсы по максимуму, а в случае опасности просто отдать без сожаления!

Старайтесь пропорционально распределять инвестиции. Если сразу их уровень не стоит устанавливать выше двадцати единиц, то по мере того, как прибыль будет увеличиваться, добавляйте и капитальные вложения. Это позволит максимально быстро производить застройку планет, что благотворно сказывается на приросте населения, а это, в свою очередь, обеспечит дополнительную прибыль... В общем, не скупитесь.

Чем быстрее вы будете развиваться, тем лояльнее к вам будут относиться и встреченные «внеземные» цивилизации. С сильным соперником все стараются держаться осторожно. Правда, от шпионских акций все равно ничто не спасет, так что подготовьтесь к этому морально. А при случае ничтоже сумняшеся расплачивайтесь той же монетой, хотя и не обольщайтесь — Иссла вам не перешпионить!

Если вы играете не за Тораков или Кибусов, сразу на рожон лезть не советую. Поживите немного со всеми в мире и несколько освойтесь. Тем более, что за это время ваша наука может существенно продвинуться вперед. Новые технологии еще никому не мешали, а успешное проведение военной кампании требует множества усовершенствований. Кстати, по той же причине не рекомендую сразу строить и много боевых кораблей. С появлением новых видов защиты и вооружения (а их, по приблизительным подсчетам, насчитывается больше трех сотен) корабли становятся сильнее, а переоборудование только лишний раз будет отвлекать вас от основной работы. Тем более нет никакого смысла держать большую флотилию над всеми планетами. Орбитальная артиллерия и заслон в виде минного поля вполне способны «дать газу» нерадивым захватчикам.

Много внимания в игре уделено и внешней имперской политике. Придется смириться с тем, что кто-то вас изначально не любит, несмотря на ваше безусловное обаяние. Обидно, но что поделать, на всех не угодишь. Основная же масса встреченных цивилизаций для начала хотя бы постарается держать нейтралитет. Смело идите на переговоры, открывайте торговые пути и налаживайте взаимные связи по ремонту и поставкам. Лишние деньги в казну и никакой головной боли.

А вот к следующему шагу — подписанию соглашений о союзничестве — следует относиться куда осторожней. Безусловно выгодным будет союз с расами, обладающими выдающимися способностями к науке и исследовательской работе. Вступив с ними в альянс, вы сразу устанавливаете тесные связи: «мой дом — твой дом, моя лошадь — твоя лошадь, моя жена...» Все открытия, совершаемые вашими союзниками, тут же переходят в ваш актив, равно как и все галактики, посещенные ими, будут открыты вашему пытливому взору. Спокойно пользуйтесь благами чужой цивилизации, тем более, что это нисколько не мешает ни вынашивать коварные захватнические планы, ни проводить шпионские акции.

Кстати, о шпионаже. Я не сразу стал использовать эту возможность, о чем сейчас даже немного сожалею. Какие открываются горизонты! Можно похищать практически все: корабли, технологии, информацию. Устраивать диверсии на кораблях и планетах. Свергать советников и правительства. И даже крутить черные дела (мое любимое занятие!), например, подготовить восстание. Правда, иногда ваши намерения раскроют раньше времени и, кроме потери недавних союзников, можно ощутимо схлопотать по рукам (щупальцам, клешням...). Но кто не рискует... Главное, учитывать личные способности тех, кто попал под прицел.

Игра достаточно сложна в освоении, а учитывая, что в ней напрочь отсутствуют какие-либо подсказки, придется поучиться некоторое время. Зато уж потом вы им всем сможете показать, если и не кузькину мать, то уж козью морду так наверняка.

Например, ко мне первая победа пришла довольно неожиданно и странно. Просто в какой-то момент на экране появилась надпись, возвещавшая о моей полной и безоговорочной виктории. Это было тем более неожиданно, если учитывать, что я не вел воен, заключал со всеми подряд союзы и обменивался всем, чем мог. В тот момент мне так и не удалось разобраться, что же послужило причиной столь странного (но не менее приятного) финала. Но, связавшись с более маститыми «имперцами» на одной из конференций Интернета, я получил подробное объяснение: оказывается, в этой игре изменяются условия победы. То есть врагов можно завоевать, обойти в развитии, перекупить, переторговать и даже перешпионить. В общем, скучать вам определенно не придется.

Да! Если вы — сторонник честной и прямолинейной игры без бесконечных сохранений, можете не пользоваться этой функцией. Режим автосохранения безошибочно выведет вас на то место, где вы покинули игру в последний раз.



Напоследок пожелание читателям.
Divide et impera!
Разделяйте и властвуйте!

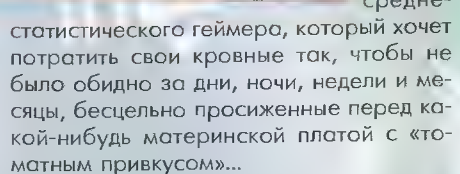
ЖЕЛЕЗНЫЙ РАЗГОВОР

Юрий ДРЯХЛОВ

Болезнь роста свойственна всем изданиям, поэтому нет ничего удивительного в том, что «Мой игровой компьютер» тоже пытается выбраться из своих коротеньких игрушечных «штанишек». Пускай это пока и не рост в ширину (толщину, массу...), но зато это рост в глубину (а иногда и в высоту). Да, да, да, наше издание решило пустить глубокие корни буквально повсюду, забравшись во всякого рода подвальчики, чердачки и погребки, и там уж вдоволь поговорить о жизни. Ну, и как это понимать, спросите вы? А так, ответим мы.

В общем, появился тут у нас небольшой, но весьма уютный погребок, хозяином которого является весьма охочий до всякого рода дискуссий и просто болтовни на заданную тему Кузьмич. Уж он-то за кружечкой пива, готов говорить без умолку буквально обо всем на свете. Стоит только подсесть к нему за столик и спросить:

— Кузьмич, а что такое современный игровой персональный компьютер?..



— Ну, ты, брат, и завернул вопросик. Что такое игровой ПК, я в принципе не знаю, хотя что такое компьютер, вполне представляю. Понимаешь, ведь любая, даже самая несчастная ПК'шка, имеет полное моральное право одновременно называться и игровой, и домашней, и офисной, и графической, и даже, если хочешь, космической или какой там еще тебе угодно. Одним словом, если есть компьютер, то поверь мне, что он сможет справиться с массой совершенно разных задач. Ведь персональный компьютер, на самом деле, это электронно-вычислительная машина, в том числе и с игровыми возможностями. Почему его называют игровым? Да, видно, потому, что те, кто «гоняет бобика», просто не подозревают о других его возможностях.

— Постой, Кузьмич, это ты, пожалуй, хватил. О возможностях компьютера сегодня знают практически все. Другое дело, что эти возможности не всегда используют.

— Ладно, пусть будет так. Но вот только не пытайся меня убедить, что существуют некие ПК, предназначенные только для игровых целей. Игровых «персоналок» нет, а игровые цели есть.

— Хорошо, Кузьмич, я с тобой тоже соглашусь, но в таком случае ответь, каким должен быть компьютер, предназначенный для игровых целей?

— А сколько у тебя денег на эти цели? Вот что является основополагающим моментом игры. Хотя, впрочем, черт с ними, с деньгами, тут как бы и так все ясно, чем больше денег, тем более крутая машина будет у тебя.

А о том, что такое хороший игровой компьютер, давай говорить, ориентируясь на среднестатистического геймера, который хочет потратить свои кровные так, чтобы не было обидно за дни, ночи, недели и месяцы, бесцельно просиженные перед какой-нибудь материнской платой с «томатным привкусом»...

— Это уже можно расценивать как антирекламу?

— А что я сказал? Это ты уж сам разбирайся, реклама это или нет. Главное, что я говорю то, что думаю, а думаю я то, что знаю.

Но вернемся к нашим баранам, то бишь юзерам, тьфу ты, к платам. Так вот, материнская плата — это действительно родная мама твоей машины, так сказать, фундамент компьютера. Я очень рекомендую обращать внимание на ее изготовителя. Иначе купишь ерунду и мороки затем не оберешься, да и денег, как ни крути, жалко. Поэтому здесь надо здорово бдить. Уж не сочти сие за рекламу, но мне нравятся мамочки ASUStek (правда, они весьма дорогие). Хотя вполне хорошую репутацию имеют и платы Chaintech, Abit, Iwill, Gigabyte...

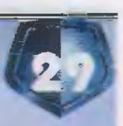
Что важно знать заранее, так это какой процессор ты будешь использовать, чтобы взять маму с подходящим для него чипсетом. Не вдаваясь в излишние подробности, замечу, что, например, процессоры Intel Pentium и AMD из современных любят чипсеты Via MVP3, а модели Pentium II, Pentium III, Celeron предпочитают чипсет Intel 440BX. О сильно новых чипсетах пока говорить не буду, потому как со свеженькими (впрочем, как и со старенькими) «чипсами» можно здорово поморочиться.

Кроме того, не рекомендую брать маму со встроенными в нее адаптерами. Всякие там аудио или видео на борту только мешают, так как в случае выхода из строя одного из таких адаптеров придется менять сразу всю плату. Плюс ко всему, встроенные адаптеры подвержены наводкам, но главное, что в дальнейшем ни о каком upgrade системы не может быть и речи.

Ну и сам понимаешь, желательно, чтобы на плате было побольше разъемов для модулей памяти DIMM, разъем AGP и, конечно же, шина с модной нынче частотой 100 МГц.

— Хорошо, Кузьмич, мама, она и в Африке мама, а процессор...

— А процессор, он тоже и в Африке процессор. Другое дело цена. Если есть возможность, то приобрети себе Pentium II, например, 400. Вполне круто. Хотя для игрушки можно взять и Celeron. Но не соблазняйся разными там 600-ми, 700-ми, ведь вскоре появятся процессоры на 1000 МГц, а там, гляди, и выше. За ними просто не угонишься. Да и не надо. Здесь многое зависит от цены. Пока процессор новый, то и цена его потолочная, но стоит появиться свежей линейке, как стоимость его начинает падать. Причем весьма существенно. Вот тебе пример с AMDK6, который год-полтора назад стоил $130, а сегодня — практически копейки. А взять тот же AMDK6-2-400, посмотри на прайсы — $50.



— Надеюсь, с оперативной памятью ты выжидать не советуешь?

— Нет, ни в коем случае. Говорю сразу, бери 64 Мб. Этого тебе хватит на все игрушки. Причем выбирай DIMM, она стала даже дешевле, чем древняя SIMM. Парадокс, но это так.

— Я бы сказал, не парадокс, а дефицит.

— Вот-вот. SIMM'ы стали неким раритетом, а раритет, соответственно, потянул в цене. Многие устаревшие комплектующие идут по этому стоимостному пути. Сначала они в два раза дешевле новинок, затем, когда они переходят в разряд жутко редких, цены на них уже, наоборот, поднимаются вдвое.

— По-моему, эта ситуация коснулась и форматов материнских плат?

— Да, порою здесь тоже можно наблюдать нечто подобное. В частности, корпусов с форматом Baby-AT под Slot 1 Socket 370 серьезные производители больше не выпускают. А значит, брать их ради мелкой экономии не стоит. Сейчас популярны корпусы, в которых установлены блоки питания ATX. Для них нужна и соответствующая ATX мама. Посему лучше ориентироваться на формат ATX.

Вопрос о том, каким должен быть корпус, чисто индивидуален. Кому-то нравится Tower, кому-то лежачие Desktop и иже с ним. Хотя, как по мне, то лежачий удобней, ибо на него, при желании, можно поставить монитор, сэкономив тем самым пространство на столе, чего не сделаешь, имея башню. Но это сугубо мое мнение.

Между прочим, есть еще и другие формы лежачих корпусов — Slim и Ultra Slim, они такие себе небольшие, плоские, смотрятся довольно симпатично. Однако что туда можно добавить, попытайся представить сам. В них используются материнские платы стандарта LPX. Но для «игрового» компьютера все это не подходит. Upgrade не сделаешь, да и вообще теснота там внутри беспросветная.

— Да, нашему герою-геймеру теснота ни к чему.

— Особенно когда он смотрит на маленький монитор. Кстати, именно монитор является самой «долгоиграющей» частью железки. В отличие от других составляющих компьютера, он стареет весьма медленно. Посмотри на



14-дюймовые, они в цивилизованном мире уже вымерли, а у нас все равно живут. Если ты хочешь играть по-настоящему, то напрочь забудь о том, что есть 14". На сегодняшний день оптимальный размер экрана для игрушки 17 дюймов. Если не можешь взять 17", бери 15". Это минимум. При этом акцентируй внимание только на хороших моделях и известных производителях. Я рекомендую Sony Trinitron.

— Ба, да это ж не всем по карману.

— Трубки Trinitron ставят не только на Sony. Хотя ладно, из дешевых можно взять тот же Samsung или LG. У них сейчас есть неплохие модели, а главное, довольно низкие цены. Кроме того, хорошие мониторы выпускают ViewSonic, Nokia, NEC, Panasonic... Но не буду заниматься перечислением всех, ведь большинство 17" мониторов заведомо имеют довольно качественные характеристики. Когда будешь выбирать монитор, то проверь его с помощью Nokia Monitor Test, это весьма популярная и простая в использовании программка.

— Какой объем «винта» на твой взгляд оптимален?

— Вполне достаточно 6-8 Гб. Хотя, опять, можно оттолкнуться от цен. Посмотри, что там происходит. Разница в цене между 6 и 10 Гб всего $15-20. Учитывая, что объем одного CD диска 650 Мб, представь, сколько игрушек ты сможешь выложить на свои 10 «гигов».

— Хорошо, но мы еще не построили игровую модель компьютера.

— Ты о видеоакселераторах? Ну, этого добра сейчас уже хватает. Давай остановимся на нескольких моделях: Voodoo II-III, Riva TNT2, Matrox G400.

Для полного «фарша» добавь звуковую карту и CD-ROM. На первом, если ты не меломан, можно немного сэкономить, то есть не брать AWE64 Gold, а поставить что-то попроще. Но это, как говорится, дело вкуса. В любом случае, до Hi-End'а звуковым картам и компьютерным колонкам далековато.

К сожалению, все светлые мысли зузьмича невозможно воспроизвести полностью, из-за дефицита газетной площади, поэтому итог беседы мы решили перелить в таблицу. Именно такой, по его мнению, должна быть скромная конфигурация современного компьютера-игрушки. Впрочем, соглашаться с этим не обязательно.

Процессор	Celeron 400 Mhz
Материнская плата	ASUS P2B-F (Chaintech 6BTM)
Оперативная память, MB	64
Жесткий диск, GB	6.4 - 8.4
Видеоадаптер	ASUS AGP-V3800TNT2
CD-ROM	IDE, 32 - 40x
Звуковая плата	Creative 128 PCI
Корпус	ATX
Монитор	Sony CDP 200 ES (LG IFT+FLATRON) (Samsung SM 700S) (Samtron 750E)

ОДИН ДЕНЬ Ивана Ивановича

Юрий ДРЯХЛОВ

Людей, которые не слышали, что такое компьютерные игры, безумно мало. Во всяком случае, в Киеве таковых явное меньшинство. Отсюда следует, что раз народ знает, что такое компьютерные игры, то он, наш народ, наверняка знает это не понаслышке. Действительно, многие из тех, кто важно разъезжает на личных «Мерседесах» или с умным видом почитывает в метро газету «Факты», начинают или заканчивают свой рабочий день компьютерными играми. Именно это и заставило нас задуматься над вопросом, а во что собственно играют наши независимые граждане на компьютерах во время трудового дня? Правда, здесь я уже предвижу массу удивленных вопросов, как только можно такое подумать и подозревать трудящихся в этаком легкомысленном отношении к своим обязанностям на работе? Увы, к сожалению, а может быть, и нет, такова игровая и, по совместительству, трудовая жизнь, которую не единожды приходилось наблюдать в различных учреждениях, организациях и фирмах, расположенных в славном городе Киеве.

Естественно, по причине, которую поймет каждый из читателей, я не имею морального права назвать организацию, в которой мне удалось пообщаться с ее сотрудниками на предмет их игрового трудового дня. Как осторожно заметила миловидная девушка-секретарь, всех нас «расстреляют» без выходного пособия, а журналиста, разоблачившего тайну организации, будут преследовать через «Интерпол». Конечно, на счет «Интерпола» она хватила, но в остальном, сами понимаете, она права. Впрочем, тайну вклада в любом случае выдавать нехорошо.

Свое независимое расследование мне пришлось вести, воспользовавшись некими потайными связями, передав предварительно условленному лицу традиционный привет от «Ивана Ивановича». Только после этого через пожарный выход меня провели в симпатичное, но порядком «уставшее» здание, внутри которого кипела напряженная игровая жизнь, прерывавшаяся редкими командами периодически слоняющегося по коридорам начальника, к счастью, вскоре куда-то уехавшего.



Секретарша, любовно втянув в себя импортный никотин под названием «Marlboro», пожаловалась на невозможность полноценной игры на компьютере, когда начальник находится у себя и никуда не уезжает. «Господи! — вздохнула она, — я как проклятая сижу на месте, не в состоянии отлучиться, пардон, даже в туалет. Где уж здесь играть без оглядки на дверь шефа. Он в любой момент может выйти и увидеть, чем я, собственно, занимаюсь. А это чревато потерей определенной доли зарплаты. Впрочем, сейчас я научилась «держать» умное лицо и, в случае чего, моментально переключаться с каких-нибудь Lines на Word».

Кстати, разного рода «шарики», да «джентльменский набор», которым укомплектована Windows, являются чуть ли не единственным развлечением несчастной секретарши. Зато здесь ей почти нет равных, ибо она стала настоящей профессионалкой, постигшей все «хитросплетения» многочисленного семейства шарообразных.

«У меня «соцсоревнование» с девчонками из канцелярии, — продолжала делиться своим игровым опытом секретарша, — тот, кто больше наберет очков в течение недели, получает шампанское. Так что, кроме всего, я еще и мастер-дегустатор различных «пузырьковых» напитков».

Это очень здорово, позавидовал я совершенно трезвой девушке, значит можно жить в нашей стране так, чтобы за катание «шариков» получать «пузырьки»? Видимо, это ей очень польстило, и она тут же показала мне таблицу top ten, где на первых трех позициях красовалось ее гордое имя Танечка. Сзади, серьезно отставая от лидера, были Наташа, Лизок и Женечка (так написано в таблице), явно те самые представители канцелярии, разоряющиеся на шампанском.

«Какие игры меня еще интересуют? — повторила вслух мой вопрос Танечка. — Ой, даже не скажу, то, во что играют в других отделах, мне не подходит из-за специфики моего рабочего места. Мне нужны быстрые и легкие игры, которые пусть и дурашки, но зато моментально закрываются. Поэтому марьяжи, линии, тетрисы и прочая подобная чепуха — это мои игрушки. А после работы, знаете ли, не до шариков, там уже личная жизнь, косметика, свидания, магазины...»

Девчонки из канцелярии явно не хотели ударить лицом в грязь и объяснили, что проигрывают Танечке только в Lines, а вот в других легковесных игрушках лидеры-то как раз они. Самая популярная канцелярская игра после «шариков» *Noughts*

and Crosses (крестики-нолики), причем в разных вариантах. Здесь у них действительно проходят многочасовые интеллектуальные баталии, за что их уже несколько раз били, как говорится, рублем. Не помогло. В доказательство своих способностей они предложили мне сыграть с ними в крестики в качестве «нолика», правда, без денежных ставок. Сыграв пару партий, вернее сказать, проиграв, я решил остановиться, ибо репутация «нолика» меня как-то не очень устраивала.

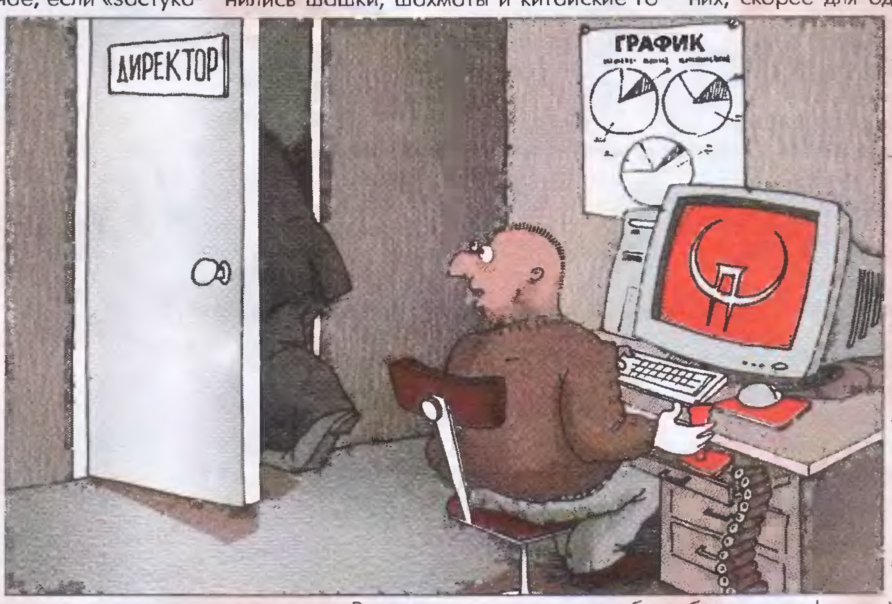
Зато в мужской среде учреждения только ехидно похихикали над девичьими играми и тут же начали мне демонстрировать «начинки» своих винчестеров, где в хитрых папках прятались сокровенные игры мужественных мужчин.

«Какие Lines? — удивленно протянул старожил фирмы Игорь. — У нас только кровь, секс и железо». Из чего стало ясно, что здесь работают настоящие мужчины, которым плевать на то, сколько денег с них снимут в случае, если «застукают» за игрой. Ну, о сексе мы говорить не будем, и так ясно, что смотреть не на что. А вот другое, то бишь кровь и железо, на поверку оказались довольно «заезженными», если не сказать антикварными, играми, начиная от вездесущего Doom'а и заканчивая различными симуляторами. Да к тому же, не больно много этой крови и железа было у наших мужиков. Отчасти это объяснялось просто, учитывая то, что ни о каких видеоакселераторах в таком учреждении не может быть и речи, игры, естественно, не могли претендовать на шибкую новизну из-за невозможности поддержки 3D.

В общем, скромное финансовое положение не позволяет простым смертным труженикам вдоволь насладиться плодами большого игрового прогресса. Однако у наших героев интерес к играм из-за этого не уменьшился. Пусть их «игрушки» и были в чем-то не столь совершенны, но зато они оставались бестселлерами, без которых трудовой день целого учреждения выглядел совершенно убого.

Игорь как главный геймер, играющий без отрыва от производства, первым делом запустил старенький Doom, и тут же, в стиле, не требующего излишних комментариев, начал свое тысячное кровавое прохождение. Боже мой, сколько же виртуальных жизней было им погублено за годы своих бродяжничеств по бесконечным лабиринтам Дума! По своему уровню игры он явно претендовал на звание мастер спорта от Doom'а.

После этого на поверхность были извлечены *Mortal Combat, Caesar, Quake, Need for Speed, Moto Racer, Su-27, Test Driver* и целый ряд простеньких «бродилок, стрелялок и леталок». Кроме того, для интеллектуалов на винчестерах хранились шашки, шахматы и китайские головоломки. В кое-какие из игр можно было играть по сети, поэтому сетевое братство мужского отдела периодически устраивало баталии или, если угодно, целые турниры, результаты которых в виде цветастой таблицы вывешивались на специально отведенный для этих целей почетный кусок стены.



Из таблицы следовало, что некий Михал Михалыч является лидером по многим турнирным позициям, однако пообщаться с ним, к сожалению, не удалось, ибо, как ответили коллеги, он находится в командировке. А жаль, говорят, это талантливый игрок, с более чем десятилетним игровым стажем и... пятилетним внуком (!).

Интересный ответ я получил на вопрос, сколько в среднем часов (минут, секунд) в течение дня уходит у несгибаемых ребят на компьютерные игры. Все зависит от ситуации, сказали они, когда не больше часа, а когда и чуть ли не весь трудовой день. В общем, при любом раскладе, игры занимают у них столько же времени, сколько и труд. Правда, стоит отметить, что обсуждение иных вопросов (политика, футбол, газеты, woman) происходит за счет игрового времени.

Впрочем, не следует думать, что игры являются смыслом жизни большинства из них, скорее для одних это «вынужденная необходимость», а для других обыкновенное «убийство» времени. К тому же, ни о каких размышлениях о том, что такое RPG, RTS или 3D шутеры, не может быть и речи. Подавляющее большинство играющих без отрыва от производства имеет весьма туманное представление обо всем этом, а игровую прессу если и читают, то только через переводчика из числа продвинутых геймеров. Терминология, понимаете ли.

Хотя, когда в конце дня в учреждение вернулся самый главный босс, штрафующий нещадно всех своих сотрудников за увлечение играми на рабочем месте, вопрос о том, есть ли продвинутый геймер в этих стенах, повис в воздухе. В натруженных руках шефа весело поблескивали две коробочки с игровыми CD, на которых красовалась загадочная надпись «Tiberian Sun»...

ВИКТОРИНА

УСЛОВИЯ ВИКТОРИНЫ СМОТРИ НА СТР. 3

1. Какой магии нет в игре «Аллоды 2»? (3 балла)
Огня; ☐
Воды; ☐
Воздуха; ☐
Земли; ☐
Космоса; ☐
Астрала.

2. Какая игра послужила прообразом игры «Heroes of Might and Magic»? (3)
Warlords; ☐
King's Bounty; ☐
King's Bounty 2; ☐
Might and Magic; ☐
Age of Wonders. ☐

3. Сколько видов оружия в «X-COM: Enemy Unknown» вообще не требовало боеприпасов? (4)
0 ☐
2 ☐
4 ☐
7 ☐
Все виды оружия. ☐

4. Кто испортил Water Chip в игре «Fallout»? (7)
Злобные мутанты; ☐
Пришельцы из летающей тарелки; ☐
Люди из Brotherhood of Steel; ☐
Он испортился сам; ☐
Его испортил потомок главного героя. ☐

5. Чей труп лежит на одном из начальных уровней в игре «Duke Nukem 3D»? (3)
Думера; ☐
Полицейского; ☐
Свиньи; ☐
Девушки; ☐
Джона Ромэро. ☐

6. За что именно в игре «Star Contorol 2» давали максимальное количество кредитов? (9)
Торговлю рабами; ☐
Сбор полезных ископаемых; ☐
Сбор различных форм жизни; ☐
Сбитые вражеские корабли; ☐
Координаты Rainbow Planets. ☐

7. Какая еще игра приходит на ум при упоминании игры «Microsoft Pandora's Box»? (4)
Tetris; ☐
Lines; ☐
Columns; ☐
Морской бой; ☐
Xonic. ☐

8. Какая игра лишняя в этом списке? (10)
Civilization; ☐
Master of Magic; ☐
Alpha Centaura; ☐
Hammer of the Gods; ☐
Warlords. ☐

9. Какая из игр лишняя в этом списке? (6)
Unreal; ☐
Unreal Tournament; ☐
Return to Na Pali; ☐
Mortyr. ☐
The Wheel of Time; ☐

10. Про какую игру писали только в «Моем Компьютере»? (10)
Age of Wonders; ☐
SWAT 3: Close Quarters Battle; ☐
Theatre of Pain; ☐
Never Be; ☐
Myth II. ☐

Вопросы подготовили Ефим Беркович и Николай Крентовский.

Для участия в конкурсе впишите свои данные:

Ф.И.О (полностью), **псевдоним:** ______________________
Почтовый адрес (телефон): ______________________
e-mail: ______________________

